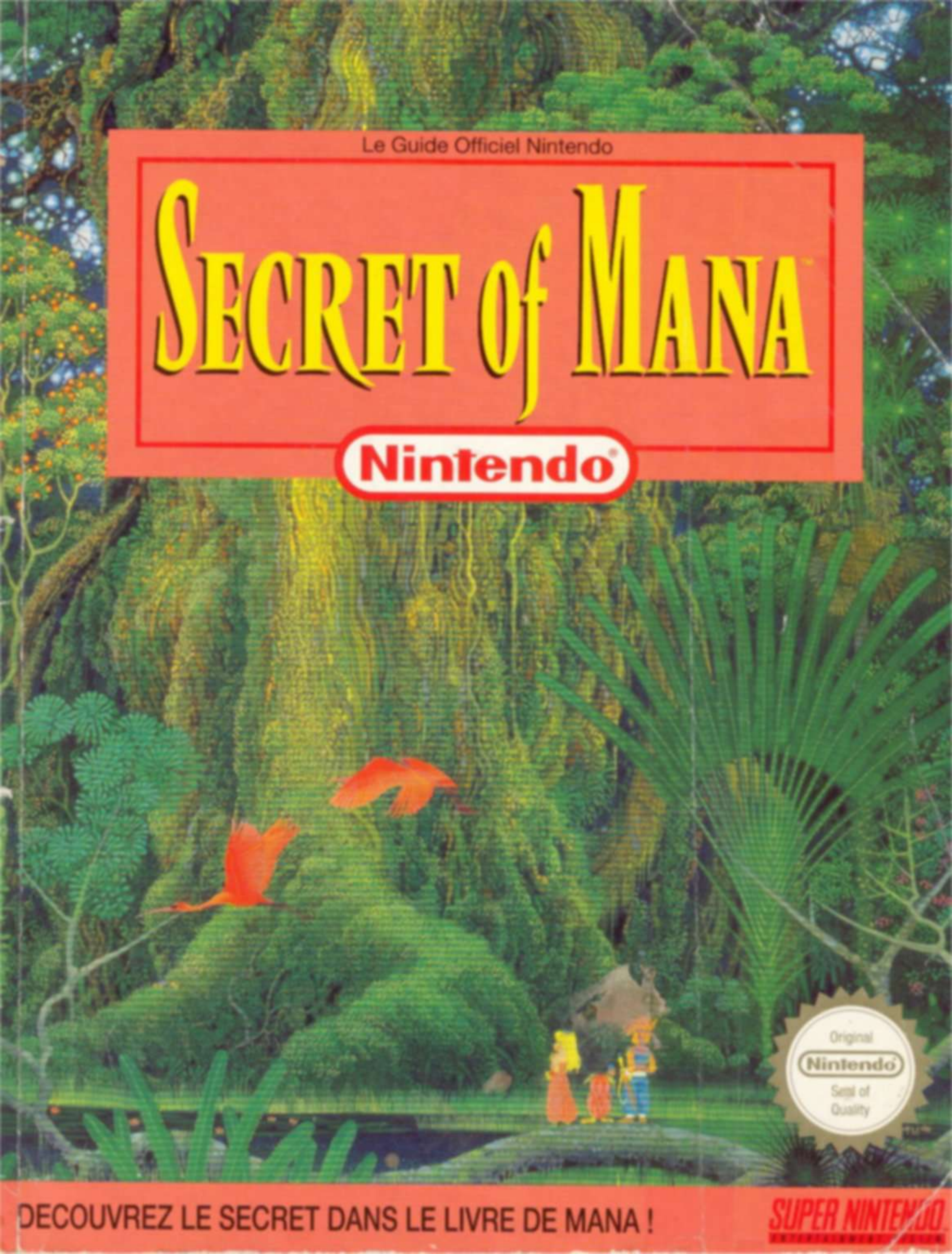

Le Guide Officiel Nintendo
SECRET of MANA
Nintendo
Original
Nintendo
Seal of
Quality
DECOUVREZ LE SECRET DANS LE LIVRE DE MANA !
SUPER NINTENDO

SECRET of MANA




"Secret of Mana" est l'un des jeux de rôle les plus complets de Super Nintendo. Trois amis veulent délivrer le légendaire Mana, source de toute vie, pour sauver le monde. Pour ce faire, il leur faut subir d'innombrables épreuves et résoudre des énigmes pour le moins obscures. Ce guide vous aidera à franchir les obstacles les plus difficiles. Il vous dévoilera de nombreux mystères . . . mais pas tous ! La fin de l'histoire dépend de vous, de votre perspicacité, de votre endurance et de votre habileté !



Sommaire





Rédaction

Editeur : Shigeru Ota
Rédacteur en chef : Ron S. Lakos
Directeur de la rédaction : Susanne Pohlmann
Rédaction: Marcus Menold, Claude M. Moyse, Andreas G. Kämmerer
Coordinatrice de traduction : Liane Ashley
Conseil technique : Wolfgang Ebert, Michael Friesl
Conseil technique France : Véronique Chantel, Virginie Tardif, François Meunier
Chef de projet : Rié Ishii, Annette Bernert
Conception : Yukio Yamashita, Ichiro Koike, Noboru Umeoka, Masahiro Furuse
Maquette : Masahiro Furuse
Illustrations : Kazumori Aihara, . Yuji Honma
Couverture : ConTeam, Groß Gerau
Composition : Hamm & Rudolf GmbH, Francfort
Lithographie : G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Tirage : Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Le Guide Officiel Nintendo "SECRET OF MANA" est publié par Nintendo of Europe GmbH et Nintendo Co., Ltd.

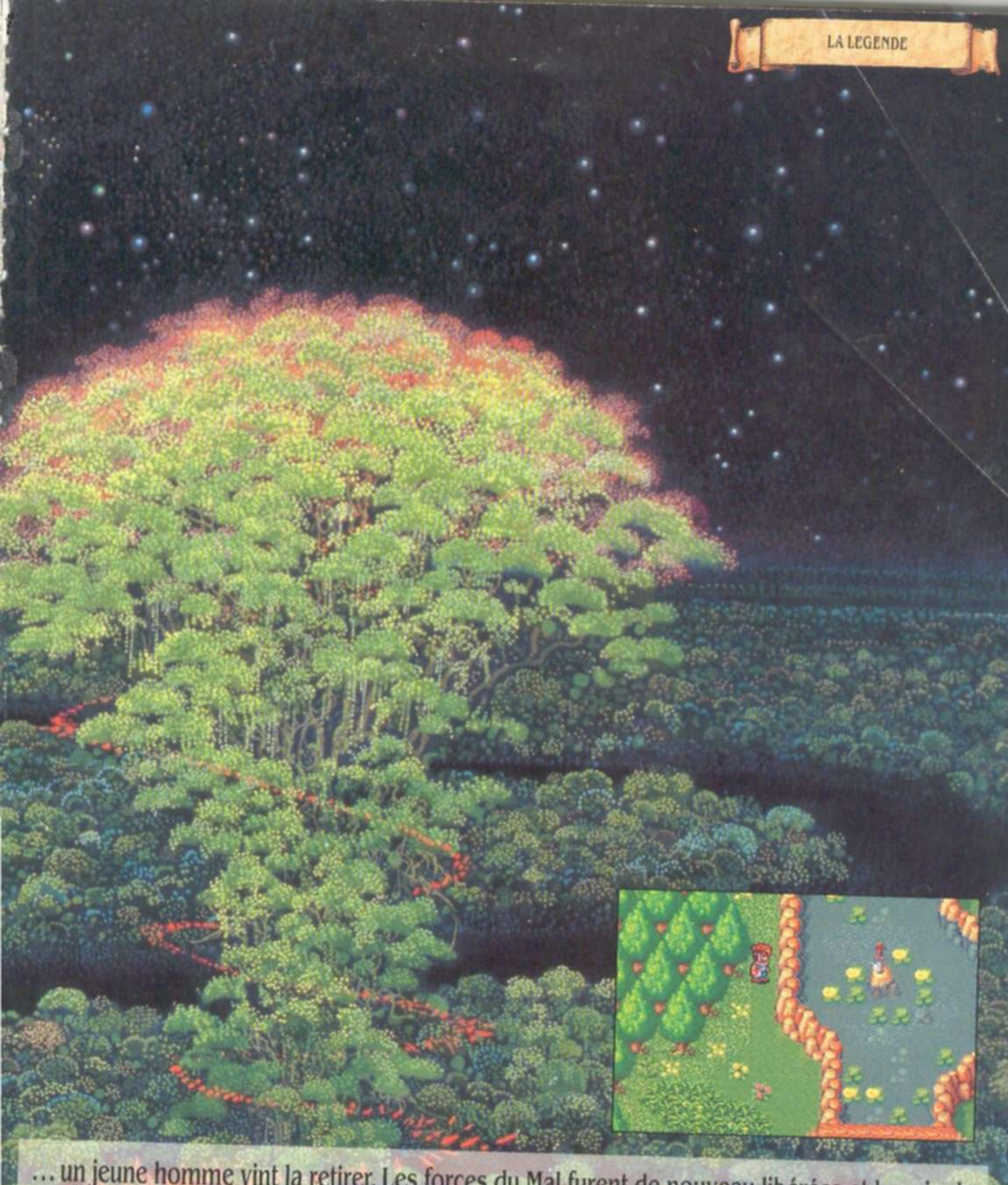


DISTRIBUE PAR NINTENDO

SECRET of MANA™

Sur un continent oublié, à une époque lointaine, vit un peuple qui n'adore aucun Dieu et n'est soumis à aucun maître. Un peuple qui vit en paix et en liberté, et puise toute sa force dans l'arbre magique de Mana. Seuls les vénérables sages savent encore quelles véritables forces se cachent dans le Mana. Car la paix ne règne pas depuis toujours dans ce pays. Une vieille légende raconte que les habitants du pays utilisèrent un jour les pouvoirs de Mana pour se révolter contre la Puissance de l'Infini. Alors apparut un chevalier qui punit les insurgés et détruisit leur civilisation. Il déposa les graines de l'arbre Mana dans huit palais. Elles devaient être la marque qui préserverait du Mal. Le chevalier avait pour arme la légendaire épée Mana. Après avoir accompli sa mission, il planta son épée dans un rocher. C'était une marque supplémentaire pour conjurer le Mal et commémorer la profanation de la puissance de Mana. L'épée reposait dans ce rocher depuis la nuit des temps, jusqu'au jour où . . .

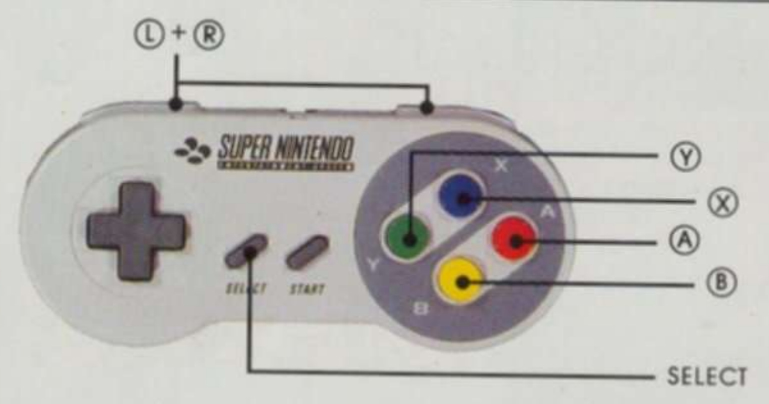




… un jeune homme vint la retirer. Les forces du Mal furent de nouveau libérées et la paix du pays se trouva menacée. C'était le moment d'utiliser l'épée et de sauver le monde, puisqu'il n'était pas encore trop tard !

FONCTIONS DES COMMANDES

Tout comme notre héros, qui a dû apprendre à se servir de l'épée, vous devez apprendre à votre tour à vous servir des commandes. Essayez de les reconnaître toutes, car c'est de cette façon que vous pourrez protéger le pays du chaos.



Ⓐ-Bouton A
Courir

Si vous appuyez sur le bouton A, le héros se met à courir. Utilisez cette touche pour pouvoir éviter à temps les adversaires qui se déplacent très rapidement.



Ⓑ-Bouton B
Attaquer
Parler aux gens
Choisir un objet

Le bouton B remplit trois fonctions à la fois. Vous pouvez l'utiliser tout d'abord lorsque vous attaquez. Dans les villages, utilisez le bouton B pour interroger les gens. Vous trouverez la troisième fonction dans le menu des options , il vous permettra de valider vos choix. Appuyez une fois pour choisir, puis une seconde fois pour valider.







Ⓧ-Bouton X
Menu des options de vos compagnons

Dans le jeu, chaque personnage a son propre menu, qui lui permet d'utiliser des objets, des armes, des pouvoirs magiques, ou encore de se transformer. Le bouton Y permet uniquement d'accéder au menu du joueur qui se déplace. Vous trouverez le menu des autres joueurs avec le bouton X.





Ⓨ-Bouton Y
Afficher ou faire disparaître le menu d'un joueur
Fin des actions

Pour faire fonctionner le menu du joueur que vous dirigez, il suffit d'appuyer sur le bouton Y. Vous pouvez alors voir tout ce dont votre personnage dispose à ce moment. Vous pouvez passer d'un menu à l'autre en actionnant la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas.





Ⓛ ou Ⓡ+Ⓑ
Se déplacer sur les côtés ou reculer

Si vous appuyez simultanément sur les boutons B et L ou R, vous pouvez diriger vos personnages sur les côtés ou les faire reculer. C'est à vous de trouver dans quelle situation vous pouvez mettre à profit cette technique. Faites tout simplement de nombreux essais au cours du jeu.





Bouton SELECT
Changer de personnage

Si un nouveau personnage apparaît dans le jeu, vous avez alors le choix entre les personnages. En utilisant le bouton SELECT, vous dirigerez le nouveau personnage, tandis que l'ordinateur s'occupera de votre héros précédent.



DEBUT, FIN ET SAUVEGARDE

Ici, vous allez apprendre ce qu'il faut faire pour commencer votre mission. Votre chemin sera long et difficile, mais vous pouvez à certains moments du jeu enregistrer votre position et reprendre plus tard à cet endroit.

COMMENCER LE JEU

Votre quête peut commencer dès que vous avez introduit la cartouche. Essayez tout d'abord de donner un nom à votre héros. Choisissez-le avec attention, car il vous accompagnera tout au long de l'aventure. Votre nom restera en mémoire même si vous retirez la cartouche.





SAUVEGARDER LE JEU

"Secret of Mana" est un jeu très long. Pour cette raison, il a été équipé d'une fonction de sauvegarde qui vous permet d'enregistrer votre position à certains endroits du jeu, comme dans les auberges, chez certains personnages ou chez certains marchands. Vous pouvez, après avoir sauvegardé, arrêter le jeu et le reprendre plus tard, ou bien simplement continuer à jouer. Il est conseillé de faire une sauvegarde avant des situations particulièrement difficiles, ou avant un dernier combat, pour ne pas avoir à le reprendre depuis le début en cas d'échec. Le jeu comporte quatre fichiers, quatre joueurs peuvent ainsi, avec quatre noms différents, participer à l'aventure.







REPRENDRE DES PARTIES COMMENCEES AUPARAVANT

Pour poursuivre une partie déjà commencée et sauvegardée, choisissez l'option FICHIER dans le Menu "Votre Choix". La mémorisation de toutes les situations que vous avez sauvegardées apparaissent à l'écran avec les lieux et les niveaux. Vous pouvez alors choisir, avec la manette multidirectionnelle, le jeu que vous désirez poursuivre. Et alors à l'attaque, valeureux chevalier !







SECRET of MANA™

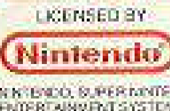
THE LAND OF MANA™

Study this map well, young heroes. It is your key to unlocking the mysteries of our world and unearthing its wonders. You will be traversing every inch of the land as you struggle to find the Energy Orbs and Mana Seeds. Move quickly and surely from town to town--let no monsters or other terrors prevent you from fulfilling your quest.

1. POTOS VILLAGE
2. KIPPO VILLAGE
3. KINGDOM OF PANDORA
4. GAIA'S NAVEL
5. NEKO'S
6. WATER PALACE
7. WITCH'S CASTLE
8. UPPER LAND
9. MATANGO
10. WIND PALACE
11. CASTLE OF TASNICA
12. MANDALA
13. KAKKARA
14. MOON PALACE
15. ICE COUNTRY
16. THE EMPIRE
17. NORTHTOWN
18. SOUTHTOWN
19. GOLD CITY
20. LOST CONTINENT
21. TREE PALACE

SQUARESOFT™

SQUARE SOFT, INC.
Westpark G-1, 8351-154th Ave. N.E.
Redmond, wa 98052

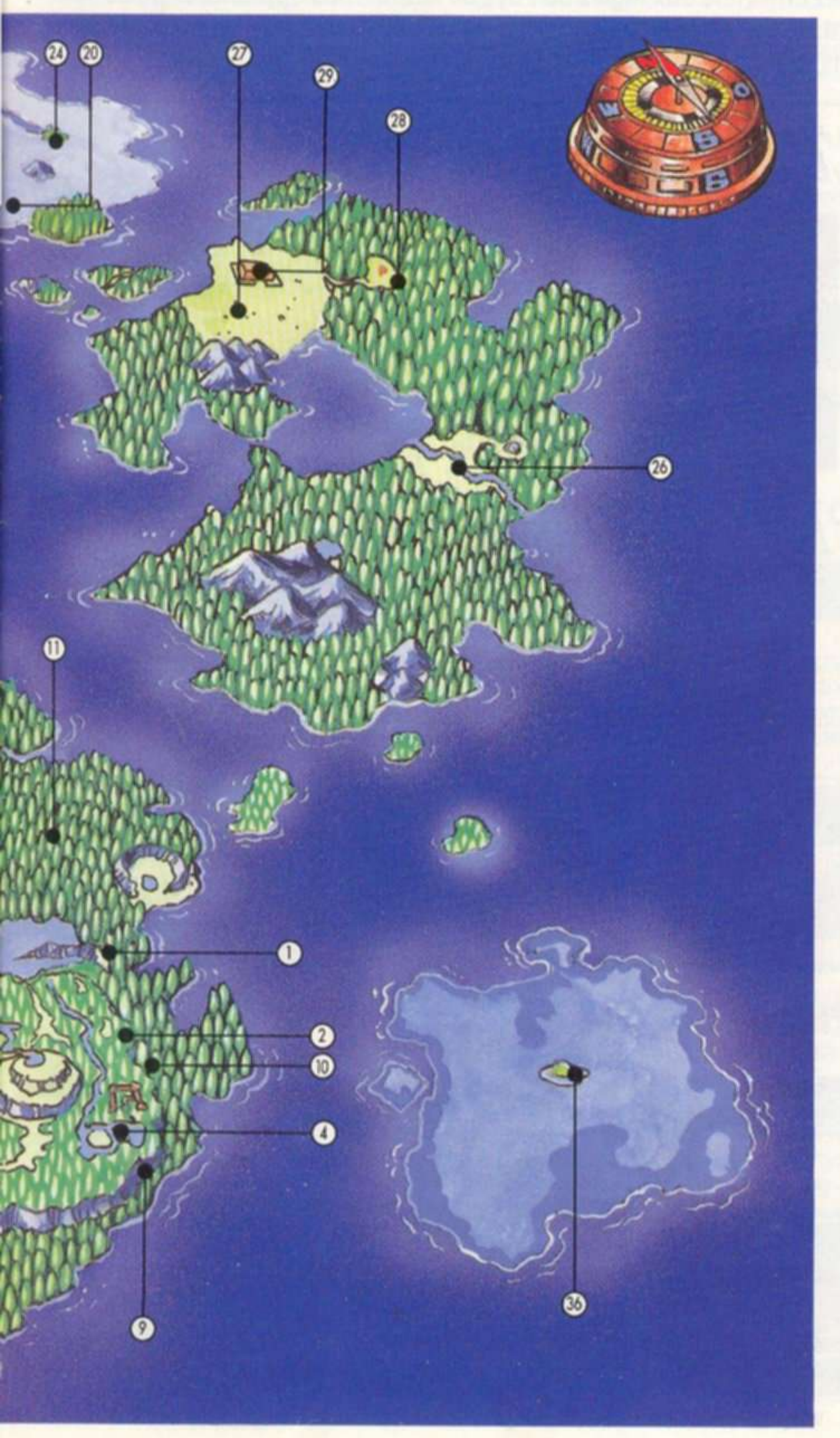




LE PAYS DE MANA

1. Forêt des Lutins
2. Hameau Potos
3. Palais de l'Eau
4. Pandore
5. Gaya
6. Forêt Hantée
7. Antre de la Sorcière
8. Grotte du Palais de l'Eau
9. Ruines de Pandore
10. Voyages Canon
11. Grande Forêt
12. Hameau des Elfes
13. Palais du Vent
14. Bolet
15. Château Mycose
16. Voyages Canon
17. Désert de Kakkara
18. Kakkara
19. Hameau Todo

Le continent du pays de Mana est composé de six îles et de différentes terres. Cette carte vous guidera dans votre voyage vers l'inconnu : elle indique les principaux lieux du pays.



20. Polaira
21. Maison du Père Noël
22. Tropica
23. Palais de Glace
24. Voyages Canon
25. Palais de Feu
26. Sudia
27. Nordia
28. Ruines de l'Empire
29. Palais de l'Empire
30. Mandala
31. Palais des Ténèbres
32. Ile de la Queue de Lièvre
33. Ile Dorée
34. Palais de la Lune
35. Tasnica
36. Fort Mana
37. Puritas

MONSTRES ET MAGIE

Dans les pages qui suivent, vous allez être initié aux règles du Pays de Mana. Vous apprendrez quels sont les équipements les plus intéressants, les armes les plus utiles, et comment accumuler les points d'expérience... Retenez bien ces éléments, car ils sont importants pour le déroulement de l'action.

 RASSEMBLEZ DES INFORMATIONS

En parcourant le pays de Mana, vous serez confronté à de nombreuses énigmes. Il vous faudra demander l'aide des habitants, qui vous fourniront des informations. Vous ne manquerez donc pas d'interroger chacun d'entre d'eux ; toute indication, même si elle vous semble insignifiante, pourrait vous servir ultérieurement. Prenez soin de noter les déclarations les plus importantes.





 LES PRINCIPAUX EMPLACEMENTS



AUBERGES, renouvellement des points de vie et des points de magie, sauvegarde du jeu

Dans de nombreux villages, vous trouverez auprès des habitations des auberges où vous pourrez passer la nuit avec votre équipe afin de reprendre des forces. Le lendemain, vous serez revigoré. Vous pouvez également sauvegarder votre jeu.







BOUTIQUES, achat et vente de différents équipements

Les boutiques des villages vous offrent la possibilité d'améliorer votre armement. Chaque commerce propose divers objets à des prix variables. Ainsi, si vous voulez faire un gros achat, vous devrez avoir économisé beaucoup d'argent (en tuant des monstres).







VULK : perfectionne les armes

Vous trouverez un forgeron dans la plupart des villages, mais également dans les lieux les plus insolites. Contre de l'or, il forgera les armes pour lesquelles vous aurez trouvé une sphère, pour en faire de nouvelles armes plus performantes.







LES VOYAGES CANON, voyages sur de longues distances

L'entreprise familiale des frères Canon propose des vols avantageux en direction de contrées éloignées. Aussi, si vous voulez parcourir une longue distance en très peu de temps et si vous n'accordez guère d'importance au confort, l'Agence Canon est exactement ce qu'il vous faut.







A L'ATTAQUE !

A peine parti à l'aventure, vous commencerez à rencontrer des monstres. Vous n'êtes pas obligé de les combattre, mais chaque monstre vaincu vous rapportera des pièces d'or grâce auxquelles vous pourrez de nouveau perfectionner votre équipement. Si vous attaquez un monstre, ce sera à vous de décider de la force avec laquelle vous frapperez. Attention, certains ennemis peuvent utiliser des pouvoirs magiques contre vous.

LA FORCE DE L'ATTAQUE

Si vous rencontrez un monstre et décidez de le combattre, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Soit vous attaquez immédiatement le monstre et frappez plusieurs fois d'affilé, soit vous attendez le moment où votre indicateur de puissance aura atteint 100 % pour frapper. L'indicateur de puissance vous signale avec quelle force vous frappez. Si vous touchez votre ennemi avec une force de 100 %, ce sera donc beaucoup plus efficace qu'avec une force de 10 ou 20 %. L'inconvénient est que, lors d'une bataille à 100 %, vous laissez à votre ennemi quelques secondes pour attaquer.



DESTINS DES HEROS

Tous les monstres ne sont pas des adversaires inoffensifs qu'il est aisé de vaincre. Un grand nombre d'entre eux dispose de pouvoirs magiques dont les effets sur vos héros peuvent être divers.

Etat	Effet	Antidote	Etat	Effet	Antidote
Empêtré	Le héros a perdu le sens de l'orientation.	Aucun	Absent	Le héros est couché à terre sans connaissance.	Aucun
Bloqué	Le héros ne peut plus bouger.	Herbe	Rapetissé	Le héros rapetisse.	Maillet
Inconscient	Le héros est couché à terre sans défense.	Aucun	Mimisé	Le héros se débat dans tous les sens.	Ceinture Mimi
Givré	Le héros se transforme en bonhomme de neige.	Herbe	A sombré	Le héros prend feu.	Aucun
Pétrifié	Le héros se transforme en statue de pierre.	Herbe	Agonisant	Le héros voit la Mort.	Coupe du désir
Dérangé	Le héros attaque ses amis.	Aucun	Empoisonné	Le héros perd des points de vie.	Herbe

EFFETS SUR LES MONSTRES

Bien entendu, vous pouvez également utiliser les pouvoirs magiques contre les monstres (voir ci-dessous). Mais soyez prudent, car nombre de ces pouvoirs ne permettent pas de vaincre immédiatement les monstres.

Etat	Effet	Etat	Effet
S'empêtre	L'adversaire est désorienté pendant quelques instants.	Transformé	L'adversaire devient soudain inoffensif.
Inconscient	L'adversaire est inconscient et vulnérable.	Empoisonné	Dans cet état, il est aisé de le vaincre.
Plane	L'adversaire est gêné par le ballon sur sa tête.	A sombré	L'adversaire prend feu.
Givré	L'adversaire se transforme en bonhomme de neige.	Pétrifié	L'adversaire se transforme en statue de pierre.
Dérangé	L'adversaire agit de façon très étrange.	Se fait rosser	Les jours de l'adversaire sont comptés.



UTILISATION DES ARMES

Au cours de son aventure, le héros devra se familiariser avec huit types d'armes différentes qu'il pourra utiliser. Quelques-unes de ces armes ne sont pas seulement des outils de combat, mais également des objets utiles destinés à surmonter les obstacles ou à les éviter. Sur cette page, vous trouverez quelques conseils concernant les armes qu'il est préférable d'utiliser dans certaines situations. Mémorisez ces informations, car vous n'aurez pas toujours le temps de réfléchir.

L'EPEE ET LA HACHETTE : couper l'herbe

De nombreux plans herbeux et des bordures de fleurs vous empêchent parfois de faire un pas de plus. Pour pallier ce problème, rien de plus simple ! Utilisez donc l'épée ou la hachette, elles s'avéreront fort utiles puisqu'elles déblaieront le chemin.









LA HACHETTE : briser les pierres poreuses

Il n'est pas rare que des morceaux de roche ou d'autres obstacles vous barrent la route. Avant de faire demi-tour, vous devriez d'abord vous assurer qu'il vous est vraiment impossible de briser les roches. Choisissez la hachette et vous le saurez. Cet outil permet également de détruire des statues...







LE FOUET : franchir les précipices

Dans bon nombre de labyrinthes, vous serez arrêté par des précipices, qui vous sembleront infranchissables. Si de chaque côté du précipice se trouvent des pieux, vous pourrez franchir cet abîme à l'aide du fouet.







L'ARC ET L'EPIEU : agir à distance

Le pays de Mana est montagneux. C'est pourquoi il arrive fréquemment que votre équipe soit attaquée par des adversaires qui évoluent sur le site, mais à une autre altitude. De ce fait, vous ne disposez, hormis la magie, que des armes de longue portée comprises dans votre arsenal pour riposter à l'attaque. Si vous êtes attaqué par des adversaires qui se situent à un point supérieur ou inférieur au vôtre, sélectionnez alors l'arc ou l'épieu, et ripostez.











UTILISATION ET AVANTAGES DE LA MAGIE

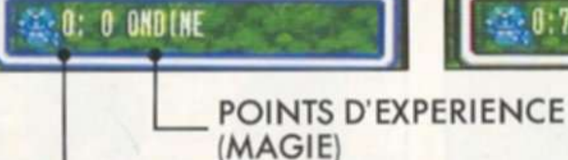
Deux membres de votre camp, la Fille et l'Elfe, se trouvent dans une situation justifiant le recours à la magie. Chacun a la possibilité d'apprendre à utiliser jusqu'à sept effets magiques. Ces derniers sont répartis dans l'ensemble du pays, sous la forme d'Eléments. Dès que l'un de ces Eléments sera découvert, il offrira à vos amis la connaissance de trois effets magiques.



① DECOUVRIR LES ELEMENTS

Partout dans le pays de Mana, vous découvrirez des Eléments de la magie que vos deux accompagnateurs pourront utiliser. Dès que vous aurez découvert un Elément, la Fille, tout comme l'Elfe, disposeront de son pouvoir magique, sous des formes différentes toutefois.





② LE RECOURS A LA MAGIE

Lors du combat, la Fille et l'Elfe peuvent à présent utiliser les magies. Il suffit d'appeler l'Elément nommé Ondine pour qu'il apparaisse, et accomplisse la magie attendue. Chacun de vos amis dispose de trois différents sortilèges. La plupart du temps, trois servent à attaquer et trois à se défendre.





③ RENFORCER LES MAGIES

A chaque fois que vous utilisez une magie, vous accroissez l'expérience de l'Elément concerné. Elle est indiquée dans la bague "magie" de vos compagnons de lutte. Le chiffre à gauche indique les points, le chiffre à droite indique le nombre de points maximal en cours.





POINTS D'EXPERIENCE (MAGIE)

NIVEAU DE MAGIE

Le nombre des niveaux de magie est limité. Vous ne pouvez atteindre un niveau supérieur qu'une fois que vous possédez la quantité nécessaire de graines Mana. Lorsque vous arrivez au niveau 8, vous avez atteint votre niveau maximal de magie.

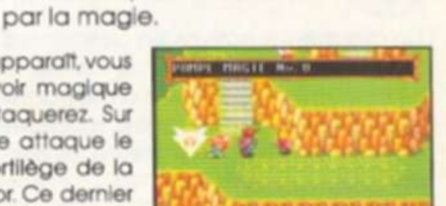
LES ATTAQUES A L'AIDE DE LA MAGIE

Utilisez vos pouvoirs magiques avec précaution, et ne vous en servez pas inconsidérément contre des adversaires faibles, sauf si vous avez pour seul objectif d'accroître vos pouvoirs magiques. Vos pouvoirs atteindront leur efficacité maximale si vous les utilisez plusieurs fois de suite. Cela est recommandé lorsque l'on se trouve confronté à un dernier adversaire particulièrement difficile à vaincre. Veillez cependant à avoir suffisamment de noix, car elles vous permettront de recharger vos pouvoirs magiques. Ainsi pourrez-vous vaincre un dernier adversaire sans même être touché une seule fois. Suivez l'ordre des actions ci-dessous pour vaincre un adversaire par la magie.



① ATTAQUEZ

Sitôt que l'adversaire apparaît, vous devez choisir le pouvoir magique avec lequel vous l'attaquerez. Sur l'image de droite, l'Elfe attaque le dragon à l'aide du sortilège de la Boule de Feu d'Athanor. Ce dernier apparaît et libère sa magie.



② ATTENDEZ UN MOMENT

Lorsque vous avez activé l'Elément de la magie et qu'il a attaqué le dragon, il faut quelques secondes avant qu'il disparaisse de nouveau. N'hésitez pas, ensuite, à le réactiver.



③ REEMPLOYEZ LA MAGIE

Répétez ce processus jusqu'à ce que les points de magie soient épuisés. Vous devez ensuite vous recharger avec une noix et attaquer de nouveau le dragon à l'aide de la magie. Ce processus doit être accompli rapidement.



BAGUES DES COMMANDES

L'une des parties les plus importantes est le menu Bague qui vous donne des indications sur les personnages, l'équipement, les magies et les armes, ainsi que sur l'état de votre héros à ce moment-là. Ce menu est comme un livre vous informant sur l'état de votre héros.

 COMMENT FONCTIONNE CE MENU ?

Il est en forme de bague, à chaque fois que vous appuyez sur le bouton Y, une bague apparaît, constituée de symboles disposés en cercle. Si vous actionnez la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas, vous obtenez un autre menu "bague". Chaque personnage a une bague "armes", "objets" et "icônes", la Fille et l'Elfe ont en plus une bague "magie".





COULEURS

HEROS ······ BLEU

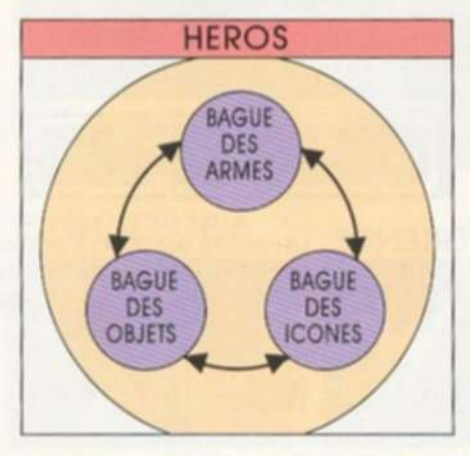


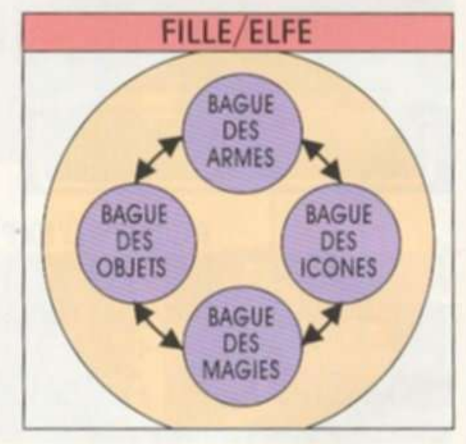


FILLE ······ ROSE

ELFE ······ VERTE







 1. LA BAGUE DES ARMES

L'un des menus activés en actionnant le bouton Y est la bague des armes. Il fait apparaître toutes les armes dont votre partie dispose à ce moment, ainsi que leur répartition entre les personnages.



MODIFICATION DES ARMES

Tout comme les magies, les armes peuvent être améliorées. Le chiffre de gauche indique la force relative et le chiffre de droite la force réelle. Si le chiffre de droite est plus élevé que celui de gauche, la puissance de l'arme peut être renforcée. Si vous désirez une autre arme, faites glisser le curseur sur l'arme souhaitée et appuyez deux fois sur le bouton B.

① Le héros a décidé de changer d'arme.

HACHETTE 24→ 26

① ② ③

② La puissance relative de la hachette correspond à 24 points.

③ La puissance réelle de la hachette correspond à 26 points.





2. LA BAGUE DES OBJETS

En appuyant sur le bouton Y pour faire apparaître la bague d'armes, vous avez la possibilité d'appeler la bague des objets suivante, en actionnant la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas. Vous verrez de quels objets votre camp dispose, et combien restent disponibles. Vous avez intérêt à toujours partir avec un maximum d'objets.

① CHOISIR DES OBJETS

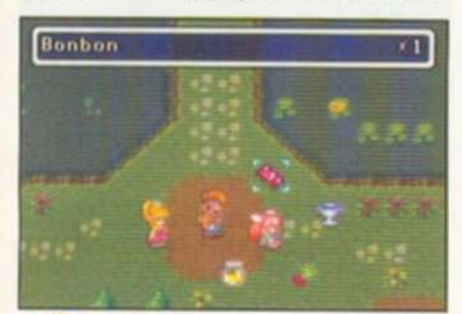
Pour choisir un objet, appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle et activez-le en appuyant sur le bouton B.

② CHOIX DU DESTINATAIRE

A présent apparaît la "Main du Destin", une main pointée sur l'un des trois personnages pour indiquer à qui l'objet est destiné.

③ EXECUTION

Appuyez de nouveau sur le bouton B, confirmant ainsi votre choix, et l'action sera réalisée.









3. LA BAGUE DES MAGIES

La Fille et l'Elfe disposent d'une bague complémentaire : la bague des magies. Lorsque vous l'activez, toutes les magies dont disposent à ce moment vos compagnons de combat y sont représentés. Chaque anneau comprend trois magies que vous pouvez choisir avec le bouton B. Les deux chiffres à côté des noms des magies indiquent vos points de magie.





EMPLOI DES MAGIES

Au cours du jeu, la Fille et l'Elfe peuvent avoir recours à des magies. L'emploi de la magie reste défendu au héros, qui peut toutefois bénéficier des magies de ses compagnons de combat. L'emploi des magies est limité, et déterminé en fonction des points de magie disponibles. Une fois qu'ils sont épuisés, aucun sort ne peut plus être jeté.

① LES 7 MAGIES

Pour en utiliser une, il vous faut d'abord la choisir parmi les sept dont vous disposez. Utilisez "Analyse" (si vous l'avez obtenue) afin de trouver la bonne.

② CHOISISSEZ-LA

Une fois que vous avez arrêté votre choix sur une magie et validé grâce au bouton B, vous pouvez en choisir une nouvelle. N'oubliez pas de compter les points de magie nécessaires.

③ L'HEUREUX ELU

Lorsque vous avez jeté le sort, une main (la Main du Destin) apparaît à l'écran. Vous pouvez la diriger vers celui à qui est destinée la magie. Selon qu'il s'agit d'une attaque ou d'un simple envoûtement, la main peut être dirigée vers un adversaire ou vers un membre du camp. Validez avec le bouton B.











4. LA BAGUE DES ICONES

Sélectionnez une bague en appuyant sur le bouton Y et ensuite sur Haut de la manette multidirectionnelle. Cette bague est la plus vaste parmi les quatre autres bagues. Elle vous donne des indications sur sept domaines différents du jeu. Dans le menu, vous obtenez non seulement des informations concernant votre statut actuel, vos armes et vos objets, mais vous pouvez aussi modifier des éléments tels que le cadre du texte.

A. L'ANNEAU NIVEAU

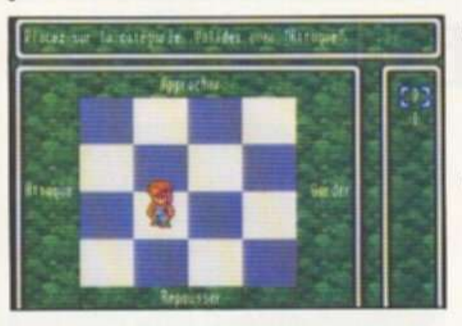
Une fois que vous avez sélectionné la bague des icônes, vous pouvez choisir un autre menu en appuyant sur Droite ou Gauche de la manette multidirectionnelle puis en validant avec le bouton B. L'anneau-menu sélectionné ici vous donne un aperçu des armes, magies et leur niveau.





B. LA GRILLE D'ACTION

Ici, vous pourrez donner à vos personnages un rôle plutôt actif ou plutôt passif. Si vous souhaitez par exemple que les deux personnages que vous ne commandez pas directement soient très agressifs et belliqueux, il vous faut les placer dans le coin de gauche, en haut du champ. Si au contraire vous les placez en bas à droite, ils seront sur leurs gardes et rechercheront la protection.



① COMPORTEMENT

Placez votre personnage à votre guise sur l'un des 16 champs, puis déterminez s'il doit être agressif (gauche) ou plutôt sur ses gardes (droite).

② JAUGE

La jauge vous permet de définir avec quelle force votre personnage doit agir. Cela dépend du niveau atteint par vos armes.

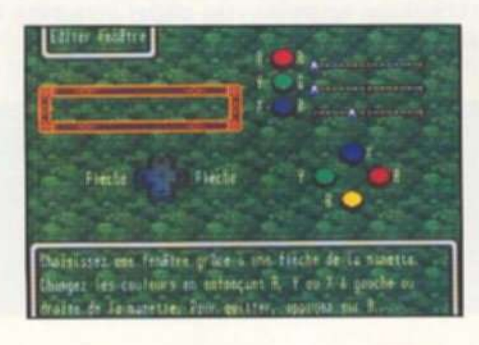
C. EDITER COMMANDE

Comment modifier "éditer commande" ? Si vous ne voulez plus, par exemple, que l'attaque soit commandée par le bouton B, mais par le bouton A, maintenez tout simplement appuyé, dans ce menu, le bouton A, et déplacez la manette multidirectionnelle vers la droite ou vers la gauche, jusqu'à ce que la commande souhaitée apparaisse dans la partie encadrée à côté du bouton A. En outre, ce menu vous permet de modifier la position de la manette de jeu. Si vous préférez, parce que vous la maniez plus aisément ainsi, placer la manette de jeu à l'opposé, vous pouvez opérer cette modification en validant les boutons L ou R. Si vous jouez avec des amis, chacun peut placer sa manette où bon lui semble.



D. EDITER FENETRE

Ce menu vous permet de choisir quel cadre doit entourer les textes, au moyen de la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas. Vous avez le choix entre huit cadres différents. En outre, vous pouvez définir le modèle qui se trouvera sous le texte. Là encore, vous avez le choix (utilisez Droite ou Gauche sur la manette multidirectionnelle). Enfin, vous pouvez définir la couleur du modèle.





E. L'ANNEAU "EQUIPER ARMURE"

L'anneau "Equiper Armure" est comparable à une penderie. Il présente toutes les armures pour la tête, le corps et les bras. Dans cet anneau, vous pouvez enfiler les vêtements acquis et quitter les anciens. Veillez à posséder les vêtements les plus fonctionnels.



PROTECTION DE LA TETE

Souvenez-vous toujours que vos personnages ont besoin de trois armures pour parfaire leur protection : l'armure pour le corps, l'armure pour les bras, et l'armure pour la tête. Grâce à cet anneau, vous pouvez également connaître votre score pour les vêtements.



PROTECTION DU CORPS

Avoir acheté de nouveaux vêtements n'implique pas nécessairement que vous les revêtiez immédiatement. Cette opération doit être accomplie dans l'anneau "Equiper Armure". Dirigez-vous vers votre score Armures le plus élevé.



PROTECTION DES BRAS

Chaque boutique ou presque vous permettra de pourvoir à votre armement. Vous pouvez également utiliser vos séjours chez les commerçants pour revendre de vieilles pièces d'armement , de cette façon, vous obtiendrez un peu d'or. Au cours des missions, le prix de l'habillement ne cessera d'augmenter.



F. SE FIXER UN OBJECTIF

Dès lors que vous jouez avec deux personnages, vous pouvez décider de quel monstre votre compagnon de combat s'occupera lors des combats. De la sorte, vous pourrez vous concentrer sur un adversaire tandis que votre partenaire attaquera un autre adversaire.







G. L'ANNEAU STATUT

Cet anneau vous fournit des indications concernant votre statut. Il vous indique le niveau que vous avez atteint, votre vie (PV), vos points de magie (PM) et votre quantité de points d'expérience à ce moment donné du jeu, ainsi que ceux qu'il vous manque encore pour passer au niveau suivant. C'est pourquoi l'anneau vous indique la quantité de graines Mana et de pièces d'or que vous possédez. En complément, il dresse un bilan de vos facultés et met en évidence leur valeur.



1. Nom du héros
2. Niveau actuel
3. Points de vie actuels/Points de vie maximum
4. Points de magie actuels/Points de magie maximum (fille ou Elfe)
5. Points d'expérience
6. Points d'expérience nécessaires pour passer au niveau suivant
7. Quantité de graines Mana
8. Pièces d'or
9. Force d'attaque
10. Agilité
11. Pouvoir défensif
12. Pouvoirs magiques
13. Pouvoirs de guérison
14. Force des attaques armées
15. Pourcentage de dégâts à l'adversaire
16. Défense
17. Capacité de fuite en pourcentage
18. Pouvoir défensif contre la magie

Vos aides

Sur votre chemin à travers le pays de Mana, vous rencontrerez surtout des monstres tout droit sortis de l'Enfer. Mais au cours de cette aventure, vous rencontrerez aussi quelques personnages sympathiques ...

FLAMMY

Une créature de l'espèce rare des dragons Mana. Flammy est prisonnier de la vipère Aspica et emprisonné à proximité de l'antre du dragon, à côté de Bolet. Si vous parveniez à le libérer et à entrer en possession du Tambour-Flammy, vous pourriez alors appeler le dragon à tout moment et voler avec lui vers différents coins du pays.





JEAN

Un vieil homme sage qui fut lui-même dans le passé l'un des chevaliers Mana. Il détient bien des secrets sur le pays Mana et peut vous fournir quelques informations utiles, car il connaît quantité de gens. Parmi ses meilleurs amis, on compte notamment Lucie, la gardienne du Palais de l'Eau.

LUCIE



Une jeune femme âgée de 200 ans, également nommée gardienne des graines Mana dans le Palais de l'Eau. Il est étonnant de constater que le temps ne semble pas l'avoir marquée. Elle ne connaît pas seulement les légendes ancestrales, mais est aussi très au courant des événements actuels.



VULK

Un forgeron avec lequel vous ferez connaissance pour la première fois au Hameau Nani. Il suffit que vous trouviez une sphère et Vulk reforgera votre arme.



CHACHA

Chacha, le chat usurier, tient sa boutique. Là où vous vous y attendez le moins, il vous vend des objets d'équipement très divers. Mais attention, aucun de ses prix ne contredit sa réputation.

CANON

Avec ses frères, qui lui ressemblent comme deux gouttes d'eau, il dirige une agence de voyages, spécialisée dans les transports par canon. Malheureusement, le confort laisse à désirer.



TOM



C'est le fiancé de la Fille de Pandore, qui s'est jointe à vous. Sur ordre du roi de Pandore, il a été envoyé avec ses soldats auprès de la sorcière Sorcia, pour la ramener à la raison. Mais il n'est jamais revenu de cette mission. Il se peut que Thanatos l'ait fait prisonnier.

MIMIS



Petites créatures paisibles qui séjournent dans la Grande Forêt. Un jour, elles furent chassées de leur patrie par les horribles Gravios. Quelques adversaires peuvent également vous jeter le mauvais sort qui vous transformera pour quelque temps en Mimi inoffensif. Comme remède, utilisez la ceinture Mimi.

OBJETS IMPORTANTS

Le pays Mana regorge d'objets qui pourraient vous être d'une grande utilité au cours de votre aventure. Vous les acquerrez dans des villages, chez Chacha, ou vous les extorquerez à des adversaires vaincus. Veillez à ce que votre paquetage soit toujours bien plein.

BONBON

Vous trouverez des bonbons dans certaines boutiques ou alors ils seront certainement cachés dans des coffres. A chaque fois que vous mangez un bonbon, vous restaurez 100 points de vie. Ayez toujours une réserve de bonbons car ils sont bon marché et efficaces.

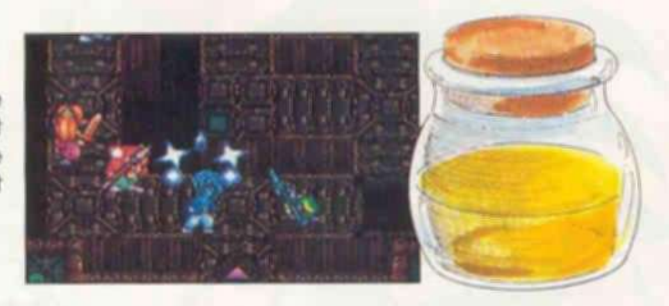


CHOCOLAT

Il remplit le même rôle que les bonbons, c'est-à-dire qu'il vous redonne des points de vie. Après avoir avalé une tablette de chocolat, vous vous sentirez plus résistant qu'après avoir avalé un bonbon, car elle vous procure 250 points de vie.

NECTAR

Lè nectar vous apporte presque la totalité de vos points de vie. Si vous choisissez ce repas, vous posséderez rapidement tous les points de vie obtenus jusque là. Malheureusement, le nectar, au pays de Mana, est une denrée rare. Partout, il vaut très cher.



HERBES

Vous devez toujours avoir dans votre bagage quelques-unes de ces herbes. Au cas où vous seriez empoisonné ou tomberiez dans l'un des pièges des coffres, absorbez les herbes et tout ira bien.

NOIX

Vous devez vous ravitailler en noix, surtout avant les combats importants contre des adversaires difficiles. Elles vous redonnent vos points de magie, sans elles vous ne pourriez avoir recours à la magie lors des combats. Bien que les noix soient chères, cela vaut la peine de s'en procurer.







COUPE DU DESIR

La coupe du désir est l'un des ustensiles les plus chers. Et pour cause : son eau accomplit de véritables miracles. En effet, elle provoque la résurrection des morts. Si l'un de vos personnages venait à mourir lors d'un combat, il vous suffirait de lui faire boire la coupe du désir pour le ramener complètement à la vie.

BARIL

Vous auriez intérêt à utiliser le baril lorsque vous devez traverser une contrée dangereuse. Avec le baril, vous êtes efficacement protégé et ne pourrez plus être touché. L'unique désavantage est que vous ne pouvez pas utiliser vos propres armes, car le baril se briserait alors immédiatement.





CORDE

Le nom de cet objet est également justifié. Lorsque vous vous serez égaré dans un donjon ou dans une grotte et vous croirez à tout jamais prisonnier de cette geôle, elle sera capable de provoquer un miracle. Elle vous ramènera à l'entrée de la grotte et vous pourrez tenter votre chance une nouvelle fois.

MAILLET

Il existe un seul exemplaire de ce maillet. Maniez-le par conséquent avec précaution. Si l'on vous a jeté le sort du rétrécissement, ce bien si précieux pourra renverser le sort, à savoir, si vous êtes petit vous devenez grand et vice-versa.



TAMBOUR - FLAMMY

En tapant sur cet instrument, vous appellerez Flammy. Vous pouvez actionner le tambour à tout moment, alors apparaîtra Flammy, qui vous mènera dans le lieu de votre choix. Vous pouvez le diriger dans les airs et voler avec lui où vous voudrez.

CEINTURE MIMI

Un autre vestige magique est la ceinture Mimi, déjà mentionnée dans les prédictions des Anciens. Si un mauvais sort vous "mimise", vous retrouverez votre véritable taille grâce à la ceinture. Inversement, vous pouvez, grâce à la ceinture, vous transformer vous-même en Mimi.



PERFECTIONNER LES ARMES

Au cours de votre aventure, vous serez amené à utiliser des armes aux propriétés diverses. Toutes ont cependant un point commun : plus elles seront utilisées, plus elles seront puissantes ! Vous pouvez donc sans hésiter changer d'arme.



LE POUVOIR DES ARMES

Il vous est facile de faire augmenter le niveau de vos armes en combattant constamment et en triomphant de vos adversaires. Plus le niveau d'une arme est élevé, plus les dommages qu'elle cause sont graves. Le niveau maximum est le niveau 8. Si vous trouvez et obtenez la sphère adéquate, vous pourrez changer votre arme en une arme plus puissante.



NIVEAU DES ARMES

QUANTITE DES SPHERES COLLECTEES









① ACCUMULEZ LA PUISSANCE DES ARMES

Ci-dessous, les trois étapes nécessaires pour faire passer une ou plusieurs de vos armes au niveau supérieur. Veillez à utiliser de façon égale chacune d'entre elles. Si vous triomphez de vos adversaires, elles deviendront plus puissantes et plus dangereuses.

② RENDEZ-VOUS CHEZ VULK

Si vous trouvez une sphère, vous pouvez apporter votre arme chez le forgeron et en faire augmenter la puissance. Cette opération peut se produire sept fois pour chaque arme ; il existe donc huit exemplaires de chaque type d'armes. L'arme la plus récemment modifiée est toujours la plus puissante.

③ OBTENEZ UNE ARME PLUS PUISSANTE

Avant de faire reforger votre arme par le forgeron Vulk, vous avez intérêt à amasser encore un peu d'argent, car la sphère seule ne vous sera d'aucune utilité. Mais presque rien n'est inutile chez Vulk. Une fois reforgée, votre arme est plus puissante.

VULK, LE FORGERON

Vous rencontrerez pour la première fois Vulk, le forgeron, au Hameau Nani, où il vit et travaille. Il appartient au peuple des Nanis, et au cours de cette aventure, il vous rendra de grands services. Mais Vulk ne reste pas toujours au même endroit. Il lui prend parfois l'envie de voyager , il se rend alors dans les lieux les plus divers où vous pourrez le rencontrer. Il a toujours ses outils avec lui, si bien que même en voyage, il peut vous fabriquer de nouvelles armes plus puissantes.



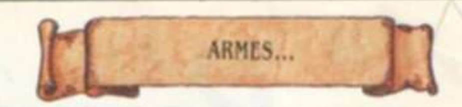
UN ADIEU DANS L'ALLEGRESSE

Après avoir rencontré Vulk au Hameau Nani, vous ne vous débarrasserez pas facilement de lui. En effet, il réapparaît à l'improviste dans les contrées les plus éloignées, pour réparer vos armes. Ainsi est-il inutile de vous rendre au Hameau Nani pour faire perfectionner ces dernières.











POINTS D'EXPERIENCE DES ARMES

Plus vous combattez longtemps avec une même arme, plus vous apprenez à vous en servir et plus le pourcentage de coups réussis et de préjudices subis par vos adversaires est élevé. Le cumul de votre expérience des armes vous est indiqué dans le menu se trouvant à côté. Le chiffre de gauche vous indique votre expérience des armes et celui de droite vous indique combien de points d'expérience vous possédez à ce moment. Tous les 100 points, votre expérience des armes augmente d'un degré.

0:45 BATARDE

EXPERIENCE

NIVEAU D'ARMES

① OBTENEZ UNE ARME

Voici les opérations auxquelles vous devez procéder pour faire augmenter le niveau des armes. Tout d'abord, vous obtiendrez une arme. Comme vous ne l'aurez encore jamais utilisée, cette arme aura le niveau O.





② COMBATTEZ

Une fois que vous serez équipé de cette arme, il ne tiendra qu'à vous d'améliorer son degré d'expérience. Vous y parviendrez en combattant le plus possible.





③ VOTRE NIVEAU CROIT

Lorsque vos points d'expérience des armes auront dépassé 100, vous aurez atteint le premier niveau. Cela vous est également indiqué dans le texte d'une fenêtre. Désormais, votre arme est plus puissante.





LE COUP QUI ANEANTIT

Avec le niveau d'armes, c'est aussi la violence des attaques qui augmente. Maintenez appuyé le bouton "attaque" (B) jusqu'à ce que l'arme soit déchargée.





① MAINTENIR LE BOUTON APPUYE

Pour porter un coup destructeur, maintenez le bouton B appuyé et attendez jusqu'à ce que votre arme se soit déchargée, ce que vous signale une indication en pourcentage (une barre). Faites aussi attention au signal acoustique.





② GARE A L'INDICATION DE PUISSANCE

A partir du moment où le nombre de barres n'augmente plus, vous pouvez lâcher le bouton B. A présent, votre héros porte des coups bien plus forts que d'habitude. La violence avec laquelle il frappe profite au degré d'expérience en arme.





③ INCONVENIENTS DE L'ATTAQUE

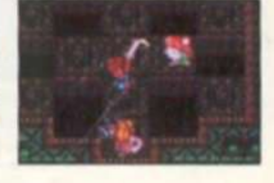
Le coup destructeur a deux inconvénients. D'une part, ceux qui déchargent leurs armes ne peuvent se mouvoir que lentement, d'autre part, la phase de déchargement de l'arme dure un certain temps, pendant lequel le héros n'a aucune protection.





④ LE POUVOIR PAR L'EXPERIENCE

Plus le niveau d'une arme est élevé, plus l'arme peut être déchargée. Une arme au niveau 5, par exemple, peut être déchargée cinq fois. Le succès en est d'autant plus éclatant.





POUVOIRS DE LA FILLE

Le tableau suivant vous donne un aperçu des Eléments auxquels votre alliée peut faire appel. Au cours de l'aventure, elle accède à leur magie. Si les esprits de la magie sont les mêmes pour vos deux alliés, les sorts, eux, sont différents.





Elément : ONDINE
Magie : Sabre Glace

Les armes bénéficiant de ce sort changent leurs adversaires en glace. (2 PM)



Elément : ONDINE
Magie : Remède

Cette magie peut guérir une personne qui a perdu ses forces. (1 PM)



Elément : ONDINE
Magie : Eau de Vie

Fait augmenter jusqu'à un certain degré les points de vie d'un personnage. (2 PM)





Elément : GNOME
Magie : Sabre Pierre

Les armes bénéficiant de ce sort pétrifient leurs adversaires. (4 PM)



Elément : GNOME
Magie : Vitesse

Cet effet magique augmente la force et la mobilité d'un personnage. (3 PM)



Elément : GNOME
Magie : Défense

La défense augmente les capacités du groupe à se défendre. (2 PM)





Elément : SYLPHIDE
Magie : Sabre Foudre

Les armes bénéficiant de ce sort foudroient leurs adversaires. (3 PM)



Elément : SYLPHIDE
Magie : Ballon

Si vous jetez ce sort, l'adversaire sera pendant quelque temps immobilisé par le ballon (il "plane"). (2 PM)



Elément : SYLPHIDE
Magie : Analyse

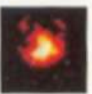
Permet de découvrir la nature et les faiblesses des adversaires et des objets. (1 PM)





Elément : ATHANOR
Magie : Sabre Feu

Les armes auxquelles ce pouvoir magique a été donné détiendront la magie du feu. (2 PM)



Elément : ATHANOR
Magie : Incendie

Grâce à cet effet magique, vous pouvez faire diminuer la force d'une attaque ennemie. (3 PM)



Elément : ATHANOR
Magie : Mur de Feu

Grâce à cette magie, vous pouvez précipiter un mur de feu sur votre adversaire. (4 PM)





Elément : LUMINA
Magie : Sabre Lumen

Les armes auxquelles ce pouvoir magique a été donné détiendront la magie de la lumière. (5 PM)



Elément : LUMINA
Magie : Rayon Pur

Un mur de lumière éblouissante aveugle votre adversaire lorsque vous jetez ce sort. (2 PM)



Elément : LUMINA
Magie : Mur Clair

Avec ce pouvoir magique, vous protégerez votre équipe contre les attaques armées de vos ennemis. (4 PM)





Elément : LUNA
Magie : Sabre Lunaire

Cette magie augmente vos points de dégâts lorsque vous combattez un adversaire. (3 PM)



Elément : LUNA
Magie : Lance Attaque

Vous transformez vos compagnons en combattants téméraires, ne connaissant pas la peur. (2 PM)



Elément : LUNA
Magie : Lunaire

Augmente votre agressivité, et ainsi la quantité des coups difficiles que vous pouvez réussir. (2 PM)





Elément : DRYADE
Magie : Vivifiant

Le vivifiant redonne la vie à l'un de vos combattants, mais pas les points de vie. (10 PM)



Elément : DRYADE
Magie : Mur

Il vous suffit d'activer ce pouvoir magique pour être protégé des attaques de magie ennemies. (6 PM)



Elément : DRYADE
Magie : Mana

L'effet magique de Mana est la seule arme qui vous permette de triompher du Démo Mana. (? PM)



POUVOIRS DE L'ELFE

L'Elfe dispose également d'un vaste répertoire de pouvoirs magiques. Tout comme la Fille, il peut choisir d'utiliser ses pouvoirs magiques contre un seul individu, ou contre un groupe. Plus ses adversaires sont nombreux, moins la magie est efficace.





Elément : ONDINE
Magie : Glaçon

Si vous jetez ce sort, votre adversaire restera paralysé pendant un moment. (2 PM)



Elément : ONDINE
Magie : Pluie Acide

Si vous jetez ce sort, une pluie acide corrosive se répandra sur votre adversaire. (3 PM)



Elément : ONDINE
Magie : Pompe Energie

Grâce à ce sort, les points de dégâts de l'adversaire vous seront transférés. (2 PM)





Elément : GNOME
Magie : Boue

A la suite de ce sort, une boue épaisse engloutit vos adversaires. (3 PM)



Elément : GNOME
Magie : Diamants

Si vous sélectionnez cet effet magique, une giboulée de joyaux pointus s'abat sur vos adversaires. (2 PM)



Elément : GNOME
Magie : Lierre

Une fois ce sort jeté, du lierre pousse autour de votre adversaire, ce qui le ralentit. (1 PM)





Elément : SYLPHIDE
Magie : Aéro Explo

Cet effet magique fait déclencher des ouragans qui emportent votre adversaire. (2 PM)



Elément : SYLPHIDE
Magie : Foudre

Si vous désirez que votre adversaire soit touché par la foudre, choisissez cette magie. (4 PM)



Elément : SYLPHIDE
Magie : Silence

Si vous avez recours à cet effet magique, vous retrouverez votre ennemi dans un état de confusion. (2 PM)





Elément : ATHANOR
Magie : Boule de feu

Cette magie vous permet d'utiliser contre votre adversaire des boules de feu incandescentes. (2 PM)



Elément : ATHANOR
Magie : Explosion

Ce pouvoir magique s'abattra comme une bombe sur vos adversaires. (4 PM)



Elément : ATHANOR
Magie : Lave

Dès que vous aurez jeté ce sort, une immense coulée de lave déferlera sur vos adversaires. (3 PM)





Elément : OMBRE
Magie : Vague noire

Si vous jetez ce sort, vos adversaires feront connaissance avec l'Enfer. (8 PM)



Elément : OMBRE
Magie : Force sombre

Cette magie permet d'attaquer avec des grenades sorties des profondeurs du Royaume d'Hadès. (2 PM)



Elément : OMBRE
Magie : Stop Magie

Grâce à cette magie, vous rendrez inefficaces les attaques magiques de vos adversaires. (4 PM)





Elément : LUNA
Magie : Changement

Celle-ci a le pouvoir de transformer l'un de vos adversaires en un adversaire plus faible. (5 PM)



Elément : LUNA
Magie : Pompe Magie

Au moyen de cette magie, vous pouvez voler ses points de magie à votre adversaire. (1 PM)



Elément : LUNA
Magie : Lunaire

Cette magie fait perdre la tête à votre adversaire, si bien que vous viendrez facilement à bout de lui. (8 PM)





Elément : DRYADE
Magie : Dodo

Cette magie vous permet de faire sombrer vos adversaires dans un sommeil profond. (2 PM)



Elément : DRYADE
Magie : Rayon U.V.

Cette magie envoie sur vos adversaires des nuages gazeux explosifs, qui ensuite les font griller. (4 PM)



Elément : DRYADE
Magie : Pouvoir Mana

Utilisez le pouvoir magique du Mana, dont disposent la Fille et l'Elfe, afin de triompher du Démo Mana. (? PM)

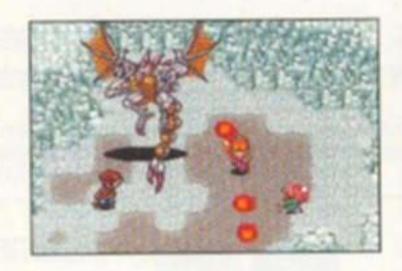
UN, DEUX OU TROIS JOUEURS

Vous vous lancez à l'aventure tout seul, mais peu après, une fille puis un Elfe se joignent à votre équipe. Dorénavant, vous avez la possibilité de faire une partie à deux ou même à trois, avec un adaptateur Super NES pour jouer à plusieurs.



L'UNION FAIT LA FORCE !

D'ordinaire, les jeux de rôle ou les jeux d'aventure sont conçus pour un seul joueur. En règle générale, il n'y a en effet qu'un seul personnage auquel vous vous identifiez, si d'autres personnages se joignent à la partie, ils se contentent de suivre le héros. Ce n'est pas le cas de "Secret of Mana". Ici, lorsque votre équipe est complète, vous avez la possibilité de choisir un personnage et de le diriger. Vous pouvez aussi jouer à deux ou à trois. Ainsi ne s'agit-il plus d'une quête "solitaire".





JOUEZ A DEUX

Dès qu'un deuxième personnage s'est joint à votre héros, l'un ou l'une de vos amis peut entrer dans le jeu, et vous pouvez alors vivre cette aventure à deux. Le bouton SELECT vous permettra de décider qui se chargera de tel personnage. Bien entendu, vous avez aussi la possibilité, au cours du jeu, d'intervertir les rôles. Une partie à deux vous offre la possibilité de vous concerter sur vos attaques.







... OU MEME A TROIS !

Si vous possédez un adaptateur Super NES permettant de jouer à plusieurs, vous pouvez même jouer à trois à "Secret of Mana". Chacun des joueurs peut se charger de l'un des personnages pour rendre ainsi le jeu encore plus palpitant. Cet adaptateur peut être raccordé à la deuxième commande de la Super Nintendo.

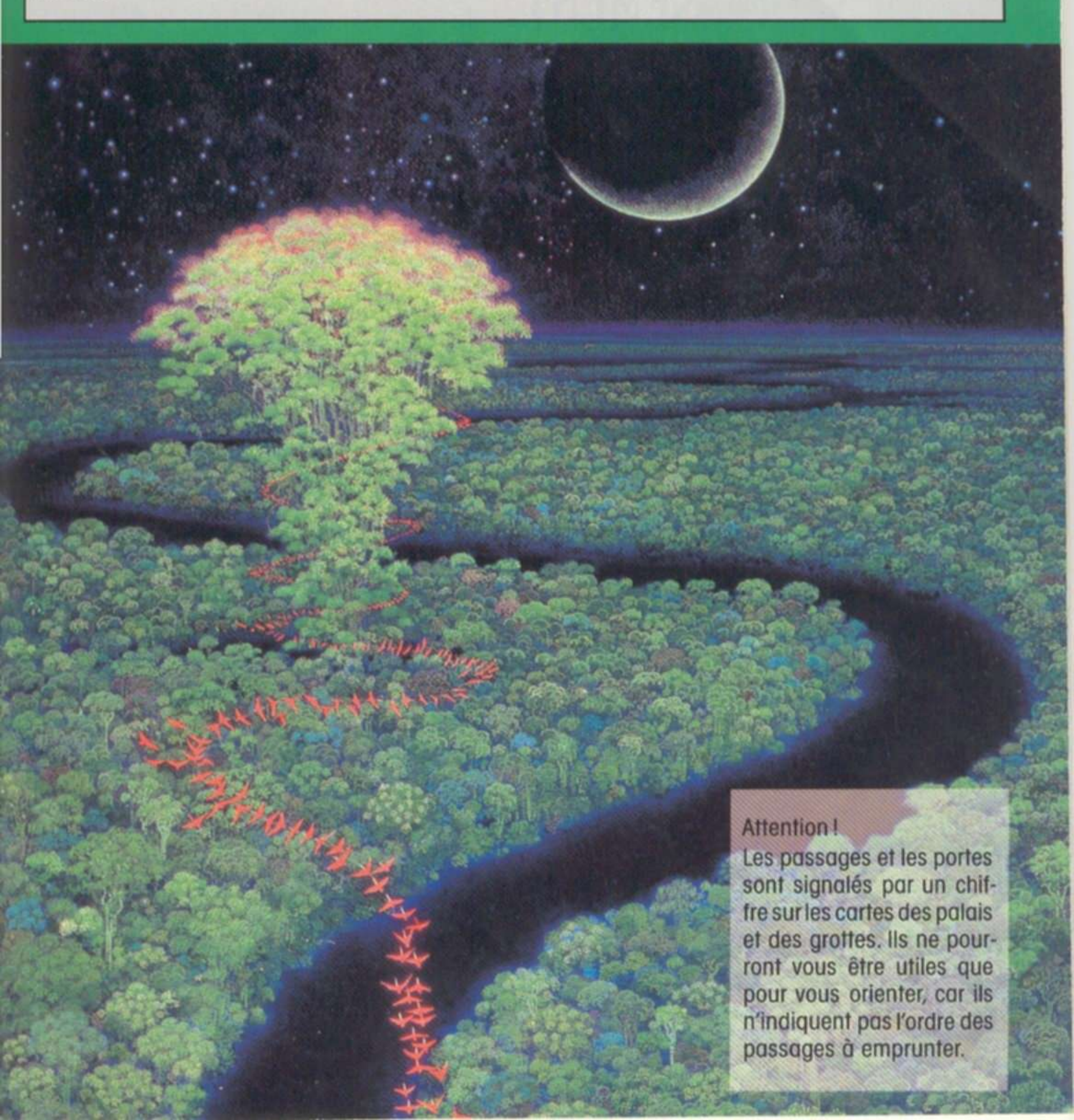






LE MYSTERE DE MANA

Maintenant que vous avez été initié à l'histoire et aux lois du pays de Mana, votre voyage peut commencer. Fermez les yeux et rendez-vous sur le continent oublié de Mana, à une époque reculée ; votre destin vous y attend déjà. L'aventure commence par une matinée ensoleillée, à proximité du Hameau Potos ...



Attention !
Les passages et les portes sont signalés par un chiffre sur les cartes des palais et des grottes. Ils ne pourront vous être utiles que pour vous orienter, car ils n'indiquent pas l'ordre des passages à emprunter.

UNE FATALE ERREUR ?

Par une journée ensoleillée, trois jeunes hommes du Hameau Potos prennent le chemin des cascades. Soudain, l'un d'eux fait une chute depuis le sentier étroit. Il atterrit brutalement dans l'étang Potos. Il s'apprête à rentrer immédiatement au village lorsqu'il entend une voix…



LE BANNISSEMENT

Pour pouvoir rentrer, le jeune homme a besoin de quelque chose pour couper les herbes. C'est alors qu'il aperçoit une épée plantée dans l'un des rochers de l'étang. Lestement, il l'en retire… La terre se met à trembler, une lumière éblouissante l'aveugle… et de nouveau résonne la voix inquiétante. Quelque peu angoissé, le garçon s'en retourne au Hameau Potos avec son épée. Il se rend directement chez son père nourricier : l'Ancien. A la vue de l'épée, ce dernier est saisi d'effroi, car il connaît la légende qui l'entoure. Soudain, la terre se remet à trembler et le garçon tombe dans un trou avec son ami. Là, son premier combat l'attend — contre Mantidès. Après la victoire, un étranger — qui dit se nommer Jean, tire le garçon du trou et lui explique que cette épée est effectivement l'épée légendaire de Mana. Il pourrait obtenir plus d'informations au Palais de l'Eau. Les habitants du village se sont déjà rassemblés dans la maison de l'Ancien. Le garçon apprend alors qu'en tirant l'épée du rocher, il a précipité la terre entière dans le malheur. Même l'Ancien du village ne peut empêcher que le garçon soit banni.







MANTIDES

Une fourmi mutante armée de griffes aussi dures que du fer. Mais le garçon ne se laisse pas si facilement impressionner. Il brandit adroitement l'épée, apprend même à en augmenter la puissance, et inflige à ce monstre une pluie de coups. Mais bientôt, ses forces l'abandonnent. Jean, qui a observé le combat d'en haut, lui fait parvenir, par magie, de nouvelles forces vitales. Enfin, le monstre est vaincu et le garçon obtient une sphère. Où cela va-t-il à présent le mener ?





LE MYSTERE EST LEVE

Banni du village, le garçon se rend directement au Palais de l'Eau. Jean l'y attend déjà. Il le mène auprès de Lucie, la gardienne du Palais. Elle a du mal à croire que ce garçon est le héros de la légende de Mana, le seul à pouvoir manier l'épée Mana. Lentement, et tandis qu'il écoute Lucie, le garçon comprend dans quelle aventure il est embarqué. Lucie, la Sage, envoie Jean en reconnaissance, pour savoir jusqu'où les monstres se sont déjà répandus. Elle explique au garçon ce qu'il doit faire des sphères et pour finir lui offre l'une des huit graines Mana. C'est seulement lorsqu'il possédera les huit graines qu'il aura la force de conjurer le Mal. A présent, le garçon connaît sa mission.







AU ROYAUME DE PANDORE

Sur les traces de Jean, notre futur héros se rend au Royaume de Pandore. Le village voisin du château est habité par des gens étranges. Très peu adressent la parole au visiteur. Peu à peu, il découvre qu'un mauvais sort a privé de parole la plupart des habitants. Mais au moins, il y a au village une auberge où le garçon peut passer une nuit reposante (possibilité de sauvegarder le jeu !). Par chance, les combats auxquels il a dû se livrer en chemin lui ont déjà permis de gagner quelques pièces d'or. Sans tarder, il tente alors sa chance au château. Là, au moins, on lui parle.





RENCONTRE AU CHATEAU



Sur le chemin qui conduit à la salle du trône, le héros rencontre une belle jeune fille qu'une dispute avec son père a rendue furieuse. Elle désire se rendre auprès de la sorcière Sorcia pour libérer son petit ami, Tom. Le roi, quant à lui, se fait du souci pour son royaume. Le garçon lui rend visite, mais il est troublé et ne cesse de penser à la jeune fille.







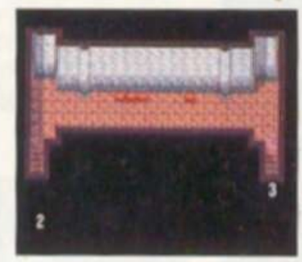


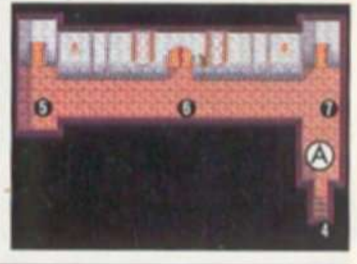


Ⓐ UNE FILLE COURAGEUSE

Au cas où le héros n'aurait pas déjà rencontré la fille, la première rencontre a lieu au château.





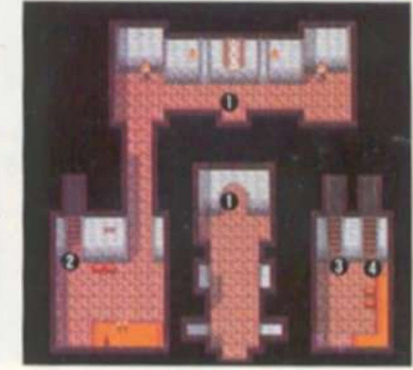




PLUS JAMAIS SEUL

Le garçon doit discuter avec les soldats devant le Palais de l'Eau. C'est alors qu'en chemin vers Pandore, il est assailli par les Lutins. La jeune fille le libère, mais elle disparaît aussitôt, il ne la retrouve qu'au château de Pandore et elle n'hésite pas un instant à le suivre.





ENTREE

ALLEZ VOIR LES NAINS

Suivant le conseil de Lucie, le garçon se rend à Gaya, où des nains vivant dans des grottes recèlent maints secrets. Tout devient un peu plus simple lorsqu'on n'est plus seul face au danger.



AVANT LA PREMIERE EPREUVE

Sur la route qui mène à Gaya se trouve le Hameau Kippo, lieu de naissance de Tom. Notre héros rencontre les parents de ce dernier, qui ont quelques faits à relater au sujet de leur fils. Comme les grottes des nains autour de Gaya cachent bien des dangers, le héros se repose tout d'abord dans une auberge (possibilité de sauvegarder le jeu !). En outre, il achète à la boutique du Hameau tout ce qui pourra lui être utile. Avant de prendre définitivement la route de Gaya, le garçon explore encore une fois les environs du village. Notre héros continue son exploration du Hameau. Avant d'aller à Gaya, il en profite pour collecter des points de vie et de l'argent en anéantissant des monstres.





LES GROTTES DES NAINS

Derrière des cascades se trouvent deux entrées de grottes d'une obscurité menaçante. Mais la fille ne veut pas y entrer : elle veut d'abord se rendre à la forêt hantée. Cependant, comme sa tentative est infructueuse, elle suit le garçon dans les grottes, où règnent d'inquiétantes ténèbres.



ENTREE

Ⓐ CHEZ CHACHA

L'entrée droite des grottes conduit au matou usurier. Il vend des choses utiles et permet de sauvegarder le jeu. Le héros profite de cette occasion.



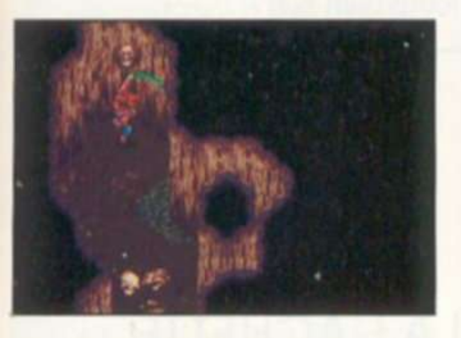


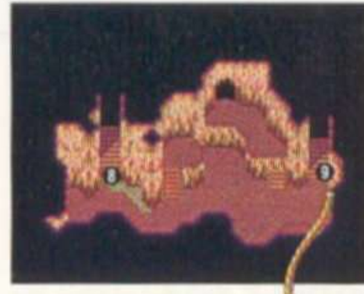


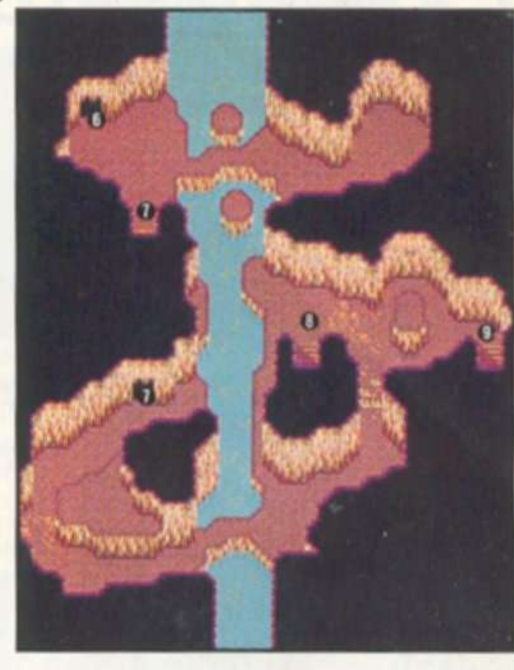


Ⓑ DES MECANISMES SURNATURELS

Ce labyrinthe de grottes obscures aux étranges habitants recèle quelque mystère. Tout d'abord, le garçon doit découvrir le crâne qui laissera s'écouler la lave. Il faut ensuite trouver la corde magique. Enfin, la route s'ouvre en direction du village souterrain Nani.







Ⓒ LA CORDE

Lorsque la situation devient périlleuse dans les grottes ou dans les oubliettes, la corde magique arrive à point. Elle permet de fuir très rapidement.





AU VILLAGE DES NAINS

C'est pour visiter l'atelier du forgeron Vulk que le garçon s'est rendu au village. Mais une fois arrivé, d'autres intérêts se présentent : à côté de l'auberge et de la boutique. Un nain présente un show très captivant. Il débute avec Lièvrhomme, un animal très pittoresque. Puis entre en scène un Elfe, endetté jusqu'au cou. Il travaille au Hameau Nani afin de pouvoir tout rembourser. Le garçon fait un geste en donnant quelques pièces d'or. Après la fin du spectacle, il passe derrière les coulisses et apprend que l'Elfe et son compère l'ont berné. Repentants, ils lui rendent son argent.





TROPICALLO

Un tremblement de terre entraîne nos deux personnages dans un précipice. C'est ici que règne Tropicallo. Immédiatement, le garçon lui donne un coup d'épée. La fille se bat courageusement à ses côtés. Une fois qu'ils ont définitivement triomphé de ce seigneur ennemi, l'Elfe apparaît et décide de se joindre à eux.





ALLEZ CHEZ LA SORCIERE

Enrichi d'une expérience supplémentaire et escorté par deux compagnons espiègles, il s'agit maintenant de continuer en direction de la forêt hantée. A l'aide de la hachette nouvellement acquise chez Vulk, le garçon peut se frayer un chemin pour aller chez Sorcia. Mais c'est encore bien loin…



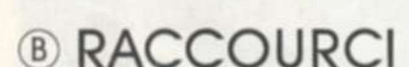
DES BRUITS INQUIETANTS

Cette forêt semble vraiment ensorcelée. Derrière chaque buisson se dissimule un gardien chargé d'arrêter les intrus. Pour passer d'une partie de la forêt à l'autre, il faut utiliser des téléporteurs magiques. Heureusement, Chacha a provisoirement planté sa tente ici et l'on peut s'y ravitailler en énergie (possibilité de sauvegarder le jeu !). C'est en effet nécessaire, car le combat contre les gardiens envoûtés de la forêt leur a fait dépenser toutes leurs forces.

Ⓐ UTILISATION DE LA HACHETTE

Des crânes fixés au mur barrent la route. Mais la hachette de Vulk permet de s'en débarrasser. Heureusement que le garçon s'est procuré cette hachette chez le forgeron, sinon sa mission eût été condamnée à l'échec. Ses compagnons sont bien aise d'avoir un guide si prudent dans cette aventure.





Ⓑ RACCOURCI

Le chemin du retour à travers la forêt sera facilité par le fouet. Il permet aux trois personnages de franchir les précipices.



MAIS AVANT, SE RENDRE CHEZ CHACHA

On peut aussi s'y rendre entretemps. Même si ses prix justifient souvent son titre de chat usurier, le petit groupe est toujours heureux de le rencontrer. Chez lui, on trouve des bonbons et du chocolat énergétiques, de nouveaux vêtements et surtout la coupe du désir indispensable. En outre, il a la possibilité de savoir où en est la mission.





ENTREE



C=CHAT USURIER



LE CHATEAU HANTE



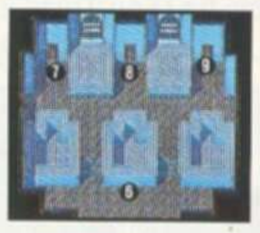


LE CHATEAU HANTE

La sorcière Sorcia a accueilli dans son château des amis dangereux. Quel mystère y cache-t-elle ? Nos trois personnages explorent le château dans ses moindres recoins. Ils ne sont pas étonnés de constater que les meubles se révèlent être des adversaires agressifs. Dans des oubliettes, ils tombent sur les soldats de Tom et sur le chat usurier (possibilité de sauvegarder le jeu !).







Ⓐ LES DALLES

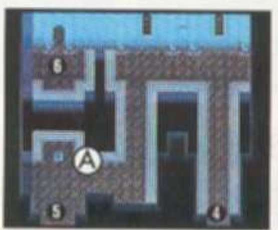
L'un des soldats de Tom en connaît le secret , lorsque trois personnes marchent dessus au même moment, un pont apparaît.

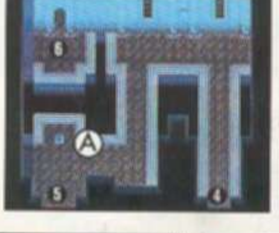


Ⓑ CHEZ SORCIA

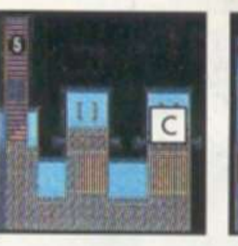
Elle pourrait, si elle le souhaitait, permettre aux intrus de trouver le chemin qui mène au Temple de Lave, mais elle préfère les laisser aux bons soins de son animal domestique, Tigror.

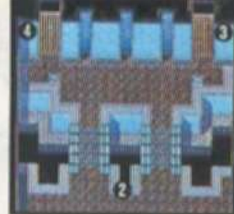
SORCIA : Qu'ils sont bruyants, ces enfants ! Je vais sévir !





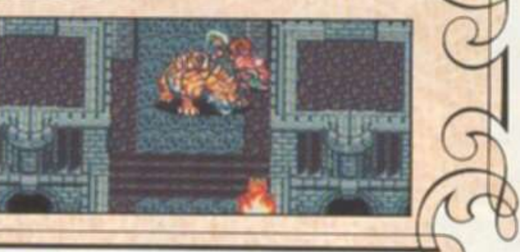


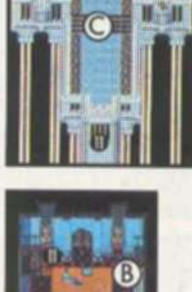




© TIGROR

Ce gros chat agressif crache du feu et bondit sur ses agresseurs. Les armes de longue portée sont l'unique moyen de triompher du félin si vif. Heureusement que les trois combattants ont suffisamment de bonbons et de chocolat sur eux. Ils en auront besoin.









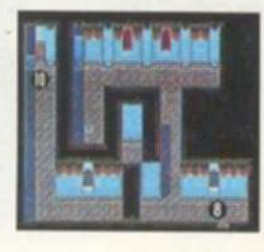
ENTREE



UN FOUET PUISSANT

Après avoir triomphé de Tigror, tous trois tombent de nouveau sur Sorcia. Cependant, elle leur montre à présent son véritable visage, beaucoup plus gentil. Elle est absolument désolée de ce qu'elle leur a fait subir, mais elle aussi était envoûtée. Pour les consoler de n'avoir toujours pas retrouvé Tom, elle leur explique comment ouvrir le Temple de Lave et donne au garçon un fouet qui devrait aider les combattants.





LES FORCES MAGIQUES

Le chemin à parcourir pour sortir de la forêt hantée peut être raccourci grâce au fouet. Les trois combattants, qui entre-temps sont devenus amis, atteignent un téléporteur qui les emmène directement aux portes du Palais de l'Eau. Lucie les attend déjà...



LA SUPPLIQUE DE LUCIE

Lucie la mystérieuse se réjouit de voir le garçon et ses compagnons. Elle sait déjà de quels actes héroïques tous trois sont capables, et a aussi une demande pressante à leur faire. Son amie Ondine, l'Elément de l'eau, est retenue prisonnière dans une grotte près du Palais de l'Eau. Lucie ne peut rien faire, si bien qu'elle a reporté tous ses espoirs sur les trois jeunes gens.

Sans le sceau magique créé par Ondine, le Palais de l'Eau succombera bientôt à la puissance du Mal. Les eaux qui entourent le palais sont déjà peuplées de poissons monstrueux. Sans attendre un instant, les trois amis se rendent directement à la grotte située derrière la cascade de l'Est. C'est là qu'Ondine est retenue prisonnière.

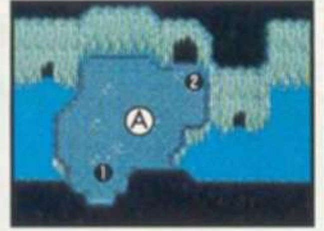




DERRIERE LA CASCADE

Sur le chemin qui mène à la grotte, nos trois amis ont déjà beaucoup à faire avec les Poisso. A peine arrivés à la grotte, ils se retrouvent face à des piranhas cracheurs. Ils pénètrent dans la grotte suivante et voient face à eux le Bébézard. Une lutte effrénée éclate , mais le travail en équipe triomphe.







ENTREE





Ⓐ LE PETIT SAURIEN

Si le poisson saurien est tout d'abord inoffensif, il se change rapidement en un Morzard. Sans relâche, les trois personnages combattent la créature , mais elle a le pouvoir de s'autoguérir.

Ⓑ LA PUISSANCE D'ONDINE

Après sa libération, Ondine offre aux compagnons du héros le pouvoir magique de l'eau.





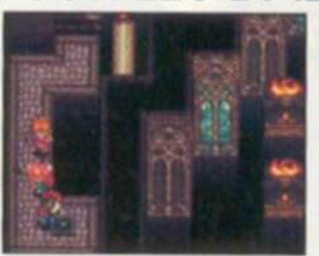
DANS LE PALAIS SOUTERRAIN

A l'aide des pouvoirs magiques d'Ondine, l'Elfe parvient à ouvrir l'accès au Temple de Lave situé au-dessous du Hameau Nani. Les deux amis ne cessent d'utiliser leurs nouveaux pouvoirs magiques afin d'en renforcer l'efficacité par l'expérience. Pour se ravitailler en énergie magique, ils passent la nuit à l'auberge des nains.



Ⓐ APPUYER SUR LES DALLES

Un flambeau bloque la route qui mène au Temple de Lave. Cependant, si l'on appuie sur la dalle des 2 pièces adjacentes, le flambeau se déplace, comme guidé par les mains d'un esprit.





Ⓑ MEGAFEU

L'allié des esprits du feu a plus d'un tour dans son sac. Il ne peut être attaqué que sous son véritable aspect. La magie la plus adaptée est le glaçon, maîtrisé par l'Elfe.









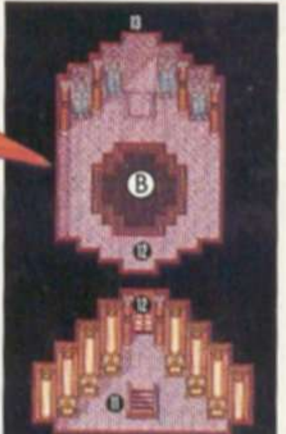
Ⓒ L'ENCHANTEUR

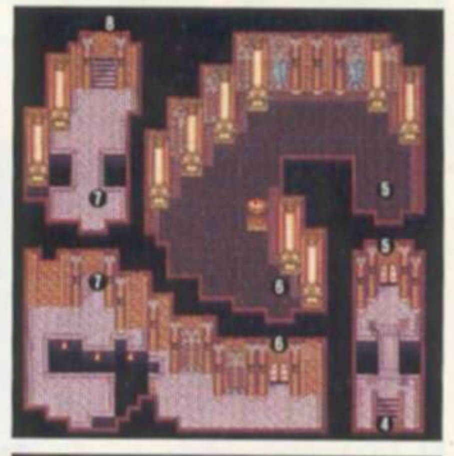
Après leur victoire, les trois amis tombent sur le Gnome qui est l'esprit de la terre. Il leur offre son pouvoir magique. C'est alors que le garçon découvre une graine Mana. Comme le lui a expliqué Lucie, il effleure la graine de son épée.



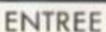











ENTREE

ANNA DISPARAIT

Après avoir visité le Temple de Lave, l'Elfe se rappelle qu'il est et d'où il vient. Il décide d'accompagner encore un peu ses amis. Ensemble, ils retournent à Pandore. Tom a besoin d'aide…



LES RUINES DE PANDORE

En traversant le village, la fille tombe nez à nez avec une vieille amie, Anna. Mais à peine s'est-on adressé à elle qu'elle disparaît. Les trois amis s'empressent de la suivre dans les ruines de Pandore. Ils supposent que Tom se trouve également ici. Dans les ruines se passent des choses étranges : tous trois s'en aperçoivent bien vite.



Ⓐ THANATOS APPARAIT

Alors qu'ils ne s'y attendent pas le moins du monde, ils rencontrent Thanatos, créateur du Mal. Il retient Tom et Anna prisonniers, car il a besoin de leur énergie pour réaliser ses projets.

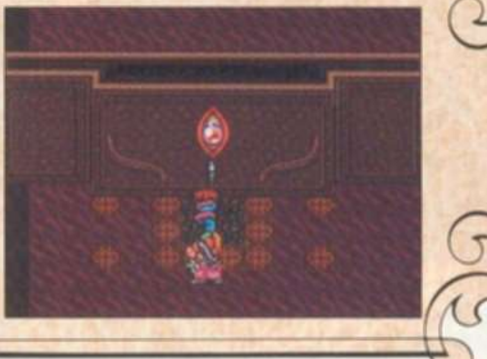




Ⓑ FACIES MURAL

Thanatos chasse les trois courageux combattants vers un ennemi : Faciès Mural. Les yeux du mur lancent des éclairs aussi rapides que des flèches. Dans un premier temps, tous tentent de s'approcher et d'attaquer. Mais l'Elfe a une meilleure idée : il utilise la boue du Gnome.







DE RETOUR AU CHATEAU

La victoire sur Faciès Mural convainc Thanatos de rompre l'envoûtement qui pèse sur Pandore. Mais Tom et Anna demeurent prisonniers. Des habitants du village, dont Jean, sont libérés. Il leur conseille d'aller jeter un coup d'oeil chez Lucie. Mais avant, ils se rendent tous trois chez le Roi de Pandore : il les récompense en leur offrant de l'or et deux sphères d'armes.





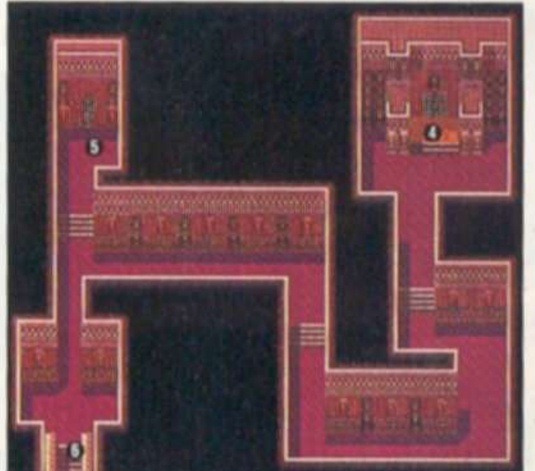




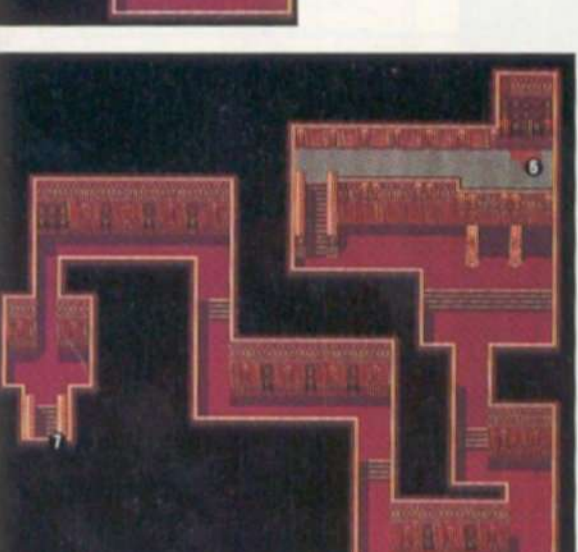


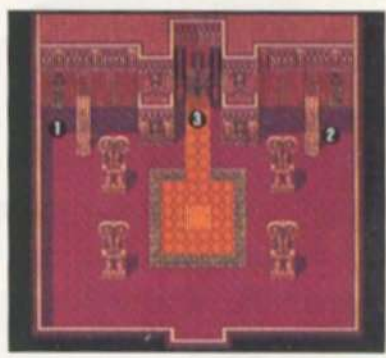












ENTREE



NOUVELLE VISITE CHEZ LUCIE

Par le chemin le plus court, on arrive au Palais de l'Eau. Que s'est-il donc passé ? Jean avait l'air si soucieux. Son inquiétude était fondée, ainsi que le héros et ses compagnons sont amenés à le constater. On a volé à Lucie la précieuse graine Mana. Cela a dû se produire durant une défaillance passagère du pouvoir d'Ondine. Une catastrophe si l'on pense à ce que peut provoquer le pouvoir Marta lorsqu'il est entre de mauvaises mains. Les premières recherches de Lucie laissent à penser que les voleurs se sont enfuis en direction de Gaya et des grottes des nains. Sans hésiter, les trois amis se rendent à la forêt hantée par le téléporteur, et de là, à Gaya. Quelles nouvelles aventures attendent nos compagnons là-bas ?





La graine volee

Jean attend déjà nos héros au Hameau Nani. Tandis qu'il part à la recherche des voleurs au Temple de Lave, les trois amis décident d'explorer le gouffre. Intrépides, ils pénètrent dans l'obscurité menaçante...



Le bateau des pirates

Les voleurs ont amarré leur barque sous le Hameau Nani. Peu rassurés, nos trois terriens se risquent quand même sous le pont. Leur hésitation était fondée, puisque la bande des voleurs constituée de Boss et de ses deux garçons les y attendait. Pas vraiment de quoi avoir peur, pensent cependant les trois amis.



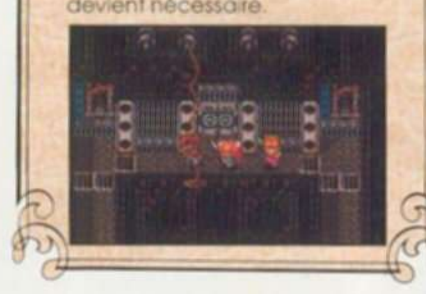
Les canailles

Nos amis ne feraient qu'une bouchée des trois voleurs, mais il en va autrement du robot combattant que les escrocs se sont fabriqué. Or, à peine lui ont-ils fait avaler une graine Mana qu'il perd complètement les pédales. Les voleurs s'enfuient, ne parvenant plus à contrôler leur ami de ferraille.



Sauves par la corde

Aucun retour possible depuis la barque des voleurs. Par chance, les trois amis ont avec eux la corde magique. Grâce à elle, ils parviennent à s'enfuir, son aide s'avère précieuse au moment où le ravitaillement en énergie devient nécessaire.



Martofou

Le vieux tas de ferraille que l'on nomme robot, de rage, casse tout ce qu'il croise sur son chemin. Tandis que l'Elfe tente des attaques magiques contre lui, les autres utilisent deux armes de longue portée et l'évitent de justesse au moment où il fonce de nouveau sur eux. Unissant leurs forces, ils parviennent enfin à récupérer la graine Mana.





Le maillet

Le Maillet fait partie des objets qui vous aideront dans votre quête. Il s'agit cette fois-ci d'un instrument permettant de repousser les mauvais sorts qui rapetissent et affaiblissent. L'Ancien vous l'offrira au Hameau Nani dans Gaya.





DE RETOUR AU PALAIS DE L'EAU

Sans tarder, nos trois amis retournent au Palais de l'Eau avec la graine Mana. Mais ils arrivent trop tard. Méka, un émissaire de l'Empire, a fait de Lucie sa prisonnière. Il n'accepte de la libérer que s'il obtient en échange la graine Mana. Mais peut-on lui faire confiance ? Lucie conjure le garçon de ne pas la lui donner. Mais qu'adviendra-t-il d'elle ?





ABUS DE CONFIANCE

Le coeur lourd, voyant que subsiste une chance de sauver Lucie, le garçon tend à Méka la graine Mana. Quand bien même il n'aurait pas fait ce geste spontanément, Méka se serait emparé de la graine car il avait l'intention, depuis le début, d'envoyer Double Souci sur les trois encombrants combattants. Quoiqu'il en soit, la bataille avec ce monstre devait avoir lieu.



DOUBLE SOUCI

Le souffle empoisonné de cette créature ophidienne à deux têtes, capable de se soigner elle-même, terrasse tout assaillant. L'Elfe surmonte ce péril en utilisant à plusieurs reprises la boue. Les trois amis constatent rapidement qu'elle est d'une efficacité plus grande que les armes conventionnelles.





VOYAGER AVEC L'AGENCE CANON

Une fois Double Souci vaincu, Jean surgit et explique au jeune héros où se trouve le Haut Pays, avant de lui tendre une sphère d'armes. Puis, les trois amis partent à la recherche de l'agence de voyages Canon la plus proche afin de se rendre vers le Haut Pays. Mais avant votre départ, faites un petit détour au Hameau Nani et rendez visite à l'Ancien qui vous fera don du Maillet.





RETOUR AU PAYS

Après le combat contre Double Souci, l'Elfe se rappelle qui il est et d'où il vient. Sa joie est d'autant plus grande lorsque Jean annonce que la prochaine mission les mènera au Haut Pays, son pays.



LA GRANDE FORET

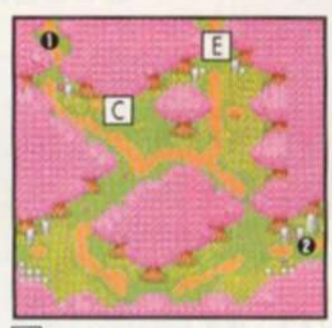
Dans la grande forêt du Haut Pays, toutes les saisons sont présentes en même temps. La raison en est simple, seuls ceux qui traversent la forêt en respectant l'ordre des saisons peuvent découvrir l'entrée du Hameau de l'Elfe.

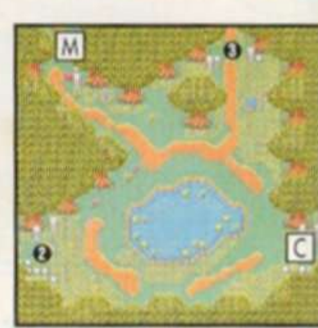






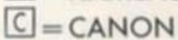






V = LA FORGE DE VULK
C = CHACHA (CHAT USURIER)

E = HAMEAU DE L'ELFE
M = HAMEAU MIMI
C = CANON





AU HAMEAU MIMI

Ce sera au minuscule Hameau Mimi que les trois aventuriers apprendront le secret de la forêt des Quatre-Saisons (le printemps, l'été, l'automne, l'hiver et de nouveau le printemps). Les habitants, qui sont d'adorables créatures, sont aujourd'hui très tristes car leur village a été envahi. Mais Chacha se sent très bien dans ce village car il y fait de bonnes affaires (possibilité de sauvegarder !) Vulk, quant à lui, a enfin quitté sa grotte pour prendre l'air. Cependant, il est toujours prêt à forger des armes. Deux sphères d'armes se trouvent dans le village, et elles peuvent être échangées contre des armes plus performantes chez Vulk.



LES EXASPERANTS GRAVIOS

Avant que la vie ne reprenne au Hameau Mimi, nos trois courageux amis doivent tout d'abord le débarrasser des Gravios, qui avaient en effet envahi le village. Sans tarder, l'Elfe découvre que la boue est particulièrement efficace contre ces mini-monstres lanceurs de pierres. Dès qu'il a anéanti les Gravios, d'autres souvenirs affluent à son esprit.





CHEZ LES ELFES

L'énigme des Quatre-Saisons est résolue et l'Elfe peut enfin retourner dans son pays. Mais... qu'y a-t-il ? Tout semble mort. Ils se tournent vers le nord en direction du Palais du Vent où une bien mauvaise surprise les attend.





BEKBEK

L'Elfe tranquillise immédiatement ses compagnons de combat. Il sait comment venir à bout de ce poussin devenu trop gros. Quelques bombes de boue du Gnome lui permettent de venger les siens d'avoir été chassés. Visiblement surpris, Bekbek disparaît à tout jamais, leur ouvrant ainsi la voie du Palais du Vent.





VISITE AU PALAIS DU VENT

Dans le palais se trouve non seulement une autre graine Mana, mais également le grand-père de l'Elfe. Le vieil homme le reconnaît à peine, mais essaie de l'aider. Il le renvoie dans la forêt à la recherche du dragon.



LA PUISSANCE DE SYLPHIDE



Le grand-père donne aux trois amis le pouvoir magique de Sylphide. Bientôt, la magie d'Analyse intervient.





LE CHEMIN QUI MENE A BOLET

Sans perdre un instant, nos aventuriers prennent le chemin de la grotte légendaire du dragon, située dans les forêts de Bolet. Mais une sphère étrange leur barre la route.





UNE SPHERE SE BRISE

Grâce à la puissance de Sylphide, les amis n'ont plus besoin de gaspiller leurs pouvoirs magiques en effectuant des essais. La magie de l'Analyse leur permet de découvrir très rapidement quel effet est à même de faire disparaître la Sphère de Cristal. Aussitôt dit, aussitôt fait, et en quelques minutes le chemin qui mène aux forêts de Bolet est libre.



UN PETIT DRAGON

Après une marche épuisante à travers les forêts, ils parviennent enfin à l'entrée de la grotte située très au nord. Mais quelqu'un s'y est emparé du pouvoir : il s'agit d' Oisokimo…



ARRIVEE A BOLET

Les combattants ne s'attardent pas longtemps auprès de Oisokimo, car ils redoutent ses attaques comme les éclairs et la foudre. Avec la hachette de Vulk, le garçon enlève les morceaux de pierre du chemin afin qu'ils puissent se précipiter dans la grotte. A la sortie se trouve Bolet. Ils font une halte pour souffler et faire de nombreux achats. Ils achètent de nouvelles armures et autant de noix qu'ils peuvent en porter. Peu importe ce qui les attend maintenant puisqu'ils ont désormais compris que la magie prendrait une place toujours plus grande. Il ne leur reste plus qu'à rendre visite à Vulk. Ensuite, ils rencontrent le roi Truffe qui les reconnaît immédiatement. Il leur raconte l'histoire d'un dragon blanc…

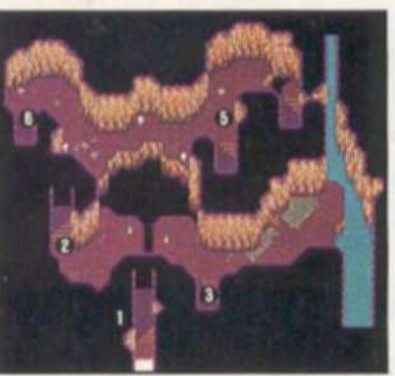




EN ROUTE POUR LA CAVERNE DU DRAGON

Leur curiosité aiguisée par les récits de Truffe, nos trois héros se rendent sans tarder à la grotte du dragon. Les Oisokimos et les Gravios y pullulent. Ils escaladent un étage après l'autre en direction de leur but et utilisent la magie de l'Analyse et le fouet pour avancer.



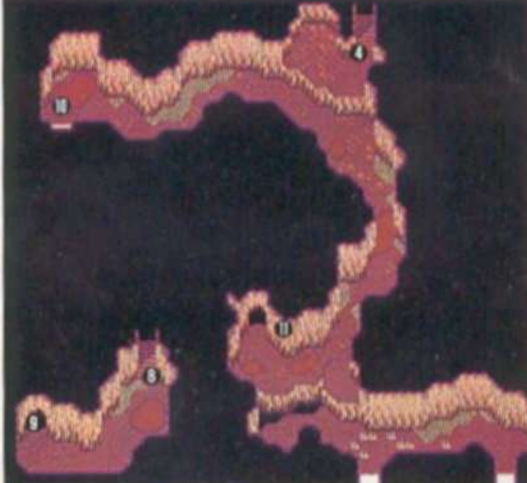


ENTREE











Ⓐ ASPICA

Après un parcours éreintant à travers le labyrinthe des corridors de la grotte, ils tombent enfin sur Aspica. Cela aurait pu mal tourner si l'Elfe n'avait entre-temps augmenté l'efficacité du pouvoir magique de la foudre en le positionnant sur le niveau 3, flanquant ainsi une belle frousse à la vipère.



Ⓑ FLAMMY

La grosse vipère était pour ainsi dire la baby-sitter du petit dragon blanc. Etait-ce bien là le dragon légendaire ? Difficile à croire...



EN DIRECTION DE KAKKARA

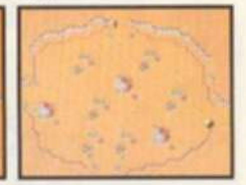
Après avoir confié le petit dragon à Truffe, ils obtempèrent au désir de ce dernier et se rendent dans le désert de Kakkara avec les voyages Canon.



AU BATEAU DE SABLE

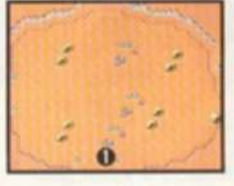
















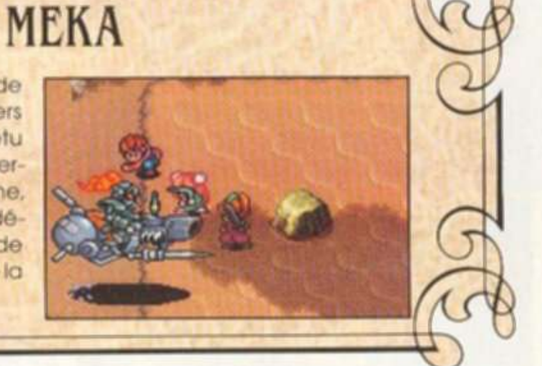
LE BATEAU DE SABLE

Ils finissent par découvrir le bateau du désert. Comme on les prend pour des espions, les amis sont séparés et faits prisonniers. Mais le pirate Sergio aide le garçon à prendre la fuite , ce dernier part alors à la recherche de ses compagnons. Il retrouve d'abord l'Elfe, puis la fille.



MEKA

C'est Méka qui commande sur le bateau et il se dirige vers les intrus en sautillant, revêtu de son armure de robot guerrier. Il combat sans relâche, pendant que le garçon se défend avec ses armes, l'Elfe, de son côté, utilise la magie de la foudre.



L'INDISPENSABLE LIVRE DE BORD

Le garçon aurait tout intérêt à se rappeler le lieu où est déposé le livre de bord, car il est toujours possible d'y noter où en est la mission. Cela lui éviterait de reprendre sa recherche depuis le début au cas où une difficulté l'arrêterait.



LE FEU ET LA GLACE

Méka est mauvais joueur : après le combat, il disparaît avec le bateau. L'amiral Nelsie conseille aux vainqueurs de poursuivre vers le nord, en direction de Kakkara.



KAKKARA

Sur la route qui conduit à l'oasis, nos trois personnages parlent avec tous ceux qu'ils rencontrent. Dès qu'ils arrivent dans la ville du désert, ils se renseignent sur le Palais de Feu. Ils apprennent qu'Athanor, le gardien du palais, a été kidnappé. Le garçon réfléchit. Y aurait-il un rapport entre cela et la ville tropicale située sur Polaira ? D'autre part, l'oasis manque terriblement d'eau. Une queue de lièvre pourrait s'avérer utile… Ils décident d'en avoir le coeur net. Mais avant, ils profitent des possibilités de détente et d'achat qu'offre Kakkara.





A POLAIRA

Avec les frères Canon, ils atterrissent à Polaira. On ne peut pas dire que les habitants de cette île glaciale accueillent chaleureusement nos trois amis en route pour le village.



RUDOLPHE

Un renne fort sympathique les accueille non loin du Hameau-Todo. On raconte aux trois amis l'histoire de la mystérieuse Forêt de Cristal et du vieil homme qui disparut dans le Palais de Glace et ne revint jamais.



BOREALIA

Le vieil homme est retenu par cet ananas. Avec le pompe énergie, l'Elfe obtient bien vite des résultats satisfaisants et vainc ce monstre.



MERVEILLEUSE TROPICA

Au nord de la région glacée, les aventuriers atteignent le petit paradis de Tropica. Ils découvrent bien vite l'origine de cet agréable climat, qui attire ici de nombreux vacanciers : c'est un poêle !



LA MAGIE BRULANTE D'ATHANOR

Après le départ des gardiens, le garçon ouvre le poêle et en fait sortir Athanor, l'esprit du feu, qui est bien soulagé ! Reconnaissant, il enseigne sa magie à nos amis. Et maintenant, en route pour le Palais de Glace !







AU PALAIS DE GLACE

Le palais se trouve au nord. En route, ils s'arrêtent chez Chacha. Au deuxième étage du palais les attendent leurs prochains assaillants, deux sauriens furieux.



BEBEZARD ET MORZARD

Les pouvoirs magiques d'Athanor et l'utilisation des armes anéantissent vite ces ennemis. Pendant leur exploration du palais, nos amis posent leurs pieds sur une dalle bien particulière...









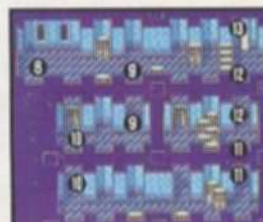




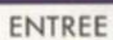








ENTREE





MEGAGLACE

La dalle les conduit tous trois directement par téléporteur jusqu'à un mutant de glace. Mais l'Elfe sait aussi quelle magie il faut utiliser contre lui: celle d'Athanor. Bien vite, la difficulté est résolue et le Père Noël libéré.





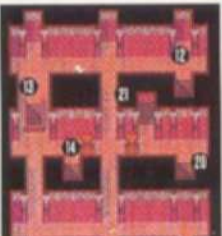
LE PALAIS DE FEU

Il est grand temps à présent d'explorer le Palais de Feu. Mais avant, nos héros font forger leurs armes par Vulk au Hameau-Todo. Ensuite, ils se rendent tous trois à l'Oasis grâce à Canon.







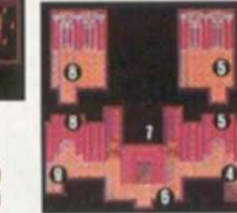


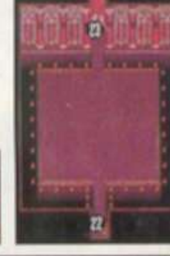










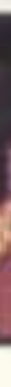


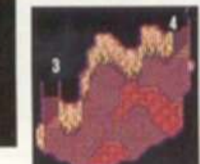


MINOTOR

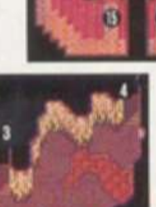
Pour rapporter la graine Mana, il faut vaincre Minotor à l'aide de la foudre.

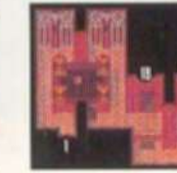






ENTREE









LA RESISTANCE

La graine Mana du Palais de Feu est de nouveau sous bonne protection. A présent, les trois héros retournent dans le désert que beaucoup d'habitants ont quitté pour l'Empire. Quel mystère se cache là-dessous ?



SUDIA

A peine sont-ils arrivés dans l'Empire qu'ils se rendent tous les trois à Sudia. Là, on leur parle d'une femme étrange nommée Marie. Ils finissent par la découvrir. A peine a-t-elle reconnu ses visiteurs qu'elle leur donne le code qui leur ouvre le passage souterrain.



A TRAVERS LE SOUTERRAIN

L'un des résistants qui a construit le souterrain en surveille l'entrée. Les trois jeunes gens n'ont qu'à prononcer le mot de passe pour pouvoir y pénétrer. Heureusement que la rebelle Marie leur a accordé sa confiance, sinon ils n'auraient sans doute jamais découvert le chemin de Nordia. Ils combattent, avancent péniblement et passent devant des Poisso Dinos et des Bleudos.





NORDIA

Le quartier général des rebelles se situe à la sortie du souterrain, à Nordia. Nos trois héros fatigués rencontrent tout d'abord Lola, la meneuse des rebelles. Dans un premier temps, elle les prend pour des espions de l'Empire, mais le garçon parvient à la tranquilliser. Lola leur confie qu'un certain Tom, dans les ruines à l'est de la ville, ôte aux gens leur énergie. Cela rappelle quelque chose aux héros... Les autres rebelles ont aussi des choses intéressantes à raconter. Sur la route qui mène aux ruines, ils font des achats et se reposent un peu à l'auberge.





LES RUINES DU PALAIS

Bien reposés, nos trois vaillants héros se rendent aux ruines du palais à l'est de Nordia. Thanatos y maintiendrait-il prisonnier Anna et Tom ? Il y a de bonnes raisons de le penser. A l'entrée des ruines bien conservées, ils rencontrent Anna, qui semble cependant absente d'esprit. Inquiets, nos trois amis confient Anna aux bons soins de Lola, leur nouvelle amie.

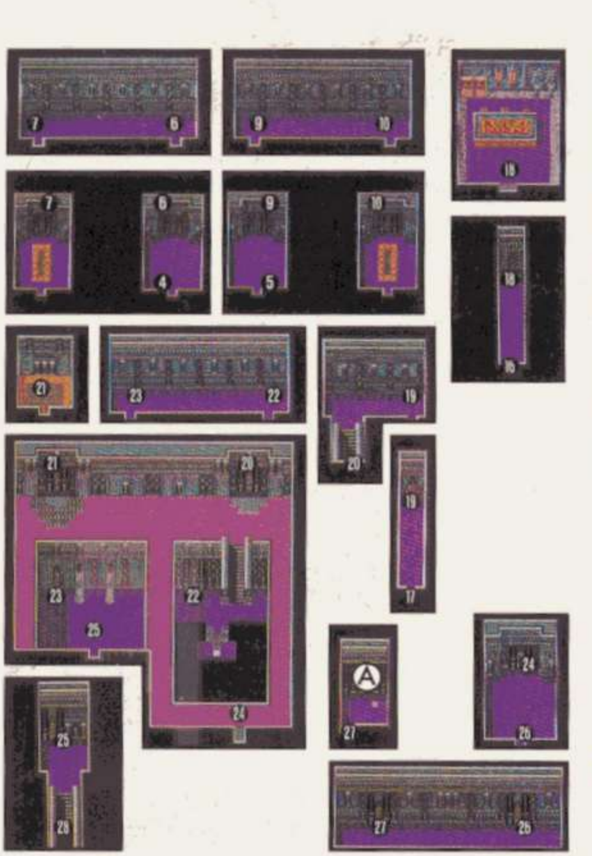


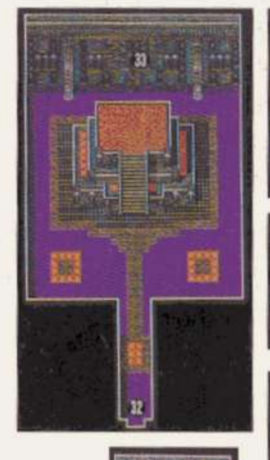
Ⓐ SE DEBARRASSER DES PIQUANTS

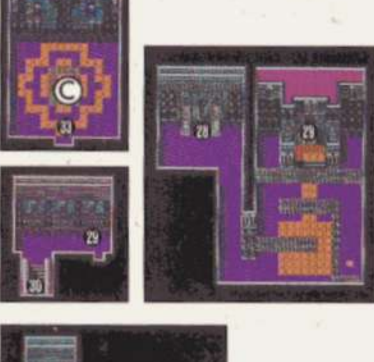
Ces piquants sur le sol stoppent leur progression. C'est alors que le garçon découvre une dalle secrète. Et qui dit dalle dit aussi solution. A peine la dalle est-elle actionnée que les piquants disparaissent dans le sol. A présent, plus rien ne les empêche de poursuivre leur exploration des ruines.





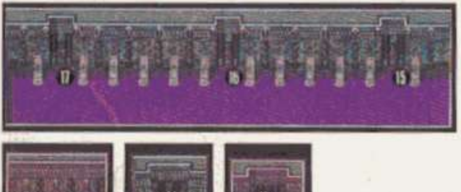


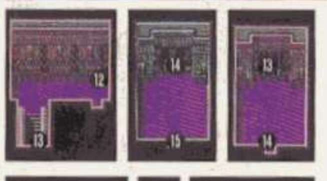




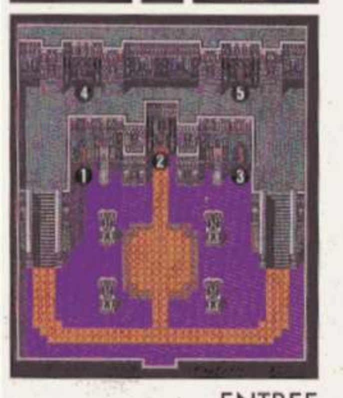












ENTREE



Ⓑ SORTIS MURO

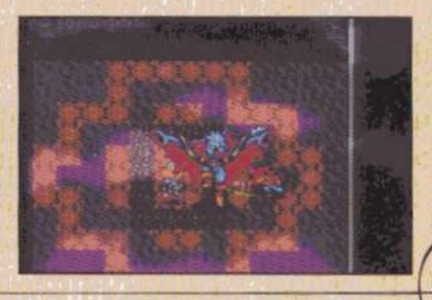
Ils s'étaient déjà heurtés à un mur de ce genre. A présent, les trois combattants savent exactement ce qu'il leur reste à faire. L'Elfe utilise le pouvoir magique de la boue, tandis que le reste de l'équipe attaque l'oeil du centre avec des armes conventionnelles.



© NOSFERA

Après avoir rencontré Tom, puis Thanatos, nos trois amis se retrouvent face au vampire géant. Difficile de vaincre avec des armes ordinaires, cet être qui virevolte. L'Elfe tente sa chance en utilisant la foudre, ce qui lui réussit. Il répète l'opération aussi vite qu'il le peut, jusqu'à ce que Nosféra abandonne la partie.





EN ROUTE POUR LE CIEL

Le vampire a été vaincu, mais Thanatos a réussi à fuir avec Tom. Désemparés, nos trois héros se rendent à Nordia où ils apprennent qu'une visite chez l'empereur sera peut-être utile. Pourra-t-on lui faire confiance?



LE PALAIS DE L'EMPEREUR

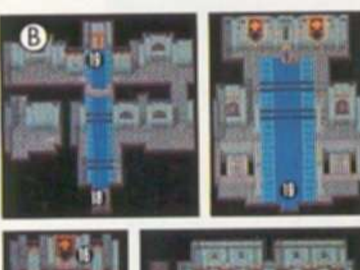
Les trois aventuriers s'attendent à trouver toute une cour dans le palais fastueux, mais il n'y a âme qui vive. Seul l'empereur est là... et il a mis en place un ignoble piège pour les héros de Mana. Il les enferme dans sa prison où ils rencontrent Lola et ses rebelles. L'empereur jubile : en une seule journée, il a en effet vaincu les héros de Mana et la Résistance. Mais les trois amis ne désespèrent pas pour autant. Ils commencent immédiatement à organiser la fuite et essaient de jouer un tour aux gardiens.

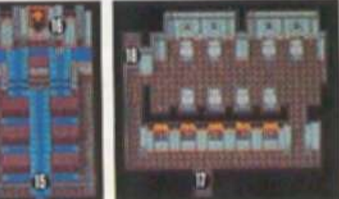


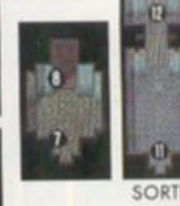
Ⓐ METAMANTIDES

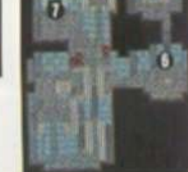
Les gardiens poussent les trois amis vers un abîme, et ces derniers atterrissent directement dans les griffes de Métamantidès. Certes, on peut vaincre ce monstre avec des armes ordinaires, mais les attaques à l'aide de la foudre de l'Elfe sont bien plus efficaces.

















Ⓑ ACTIVER LE TELEPORTEUR

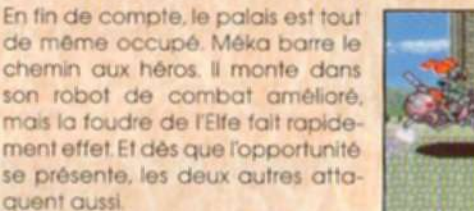
A peine se sont-ils échappés des oubliettes que les trois combattants intrépides aboutissent à une autre impasse. Mais qu'y a-t-il donc sur le sol? On dirait un téléporteur hors-service. Le garçon découvre une étrange décoration sur le mur. Il l'effleure de son épée, ce qui remet subitement en marche le téléporteur. L'obstacle est levé. Ils peuvent poursuivre leur route.



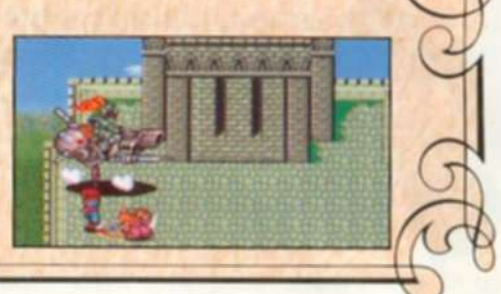


MEKANO

En fin de compte, le palais est tout de même occupé. Méka barre le chemin aux héros. Il monte dans son robot de combat amélioré, mais la foudre de l'Elfe fait rapidement effet. Et dès que l'opportunité se présente, les deux autres attaquent aussi.







FLAMMY ARRIVE !

Méka est mauvais perdant. Après sa défaite, il menace de réduire en cendres le palais. Mais tout à coup, le roi Truffe et son dragon Flammy entrent en scène. Ce dernier a beaucoup grandi. Dès qu'il entend son tambour préféré, un cadeau que Truffe a fait aux trois amis, il vole à leur secours pour les porter là où ils désirent se rendre.

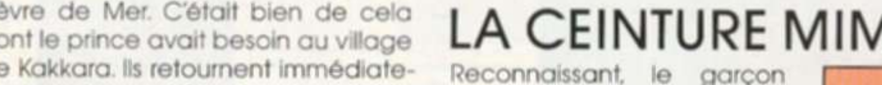








SUR L'ILE DE LA QUEUE DE LIEVRE



Avec Flammy, ils s'envolent pour l'île de la Queue de Lièvre. Dans le petit village de l'île, la seule chose qui intéresse nos trois amis est la queue du Lièvre de Mer. C'était bien de cela dont le prince avait besoin au village de Kakkara. Ils retournent immédiatement dans la ville du désert et remettent l'étrange objet au prince Omar qui le fait fonctionner sans plus tarder. Comme par magie, il y a de nouveau de l'eau dans l'oasis du désert et les habitants ne souffrent plus de la soif. Pour récompenser les trois amis, on leur offre la ceinture Mimi.

LA CEINTURE MIMI

Reconnaissant, le garçon accepte le cadeau. Dorénavant, ils ne seront plus aussi faibles que des Mimis lorsqu'un adversaire les aura rapetissés.





L'ORACLE

Un autre problème est résolu ! La prochaine étape de leur aventure mène les trois amis à Mandala. Au temple, on prétend que le sage Socrate habite dans les environs. Il pourra certainement les aider…

 MANDALA

La route les mène dans un premier temps dans la petite ville de Mandala. Un lieu paisible, mais les habitants sentent d'ores et déjà que le Mal approche. Le Palais des Ténèbres et la route qui monte vers le sage Socrate sont déjà peuplés de monstres. Au nord de la ville, les trois amis, dont la curiosité est attisée, entrent dans le temple. Le moine âgé leur explique pourquoi Socrate est désormais obligé de vivre dans la montagne. C'est seulement lorsqu'il aura purifié son âme qu'il aura le droit de revenir auprès des moines. Quelles bêtises Socrate peut-il bien avoir faites?



 LA SIERRA DE SOCRATE

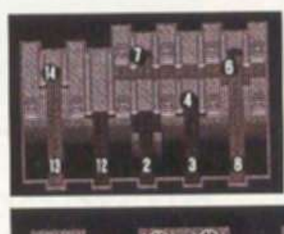
Les habitants de Mandala avaient raison, la Sierra a été envahie par les monstres de Thanatos. Peu à peu, les aventuriers se frayent un chemin vers le sommet. Or, arrivés sur la colline, ils n'y trouvent pas Socrate, mais Philo, un individu fort désagréable qui se contente de leur dire que Socrate se trouve sur l'Ile Dorée au nord-est.



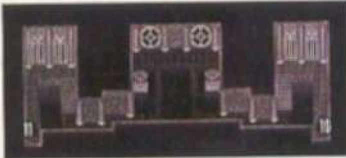


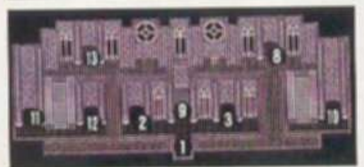
 LE PALAIS DES TENEBRES

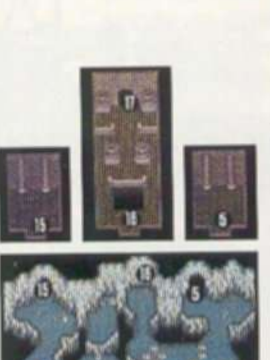
Nos trois héros décident d'explorer le Palais des Ténèbres avant de poursuivre leur recherche vers l'Ile Dorée. En passant par une grotte, ils arrivent au palais. Les constructeurs l'ont très bien protégé contre les intrus. Partout, il y a des boutons qui permettent de faire glisser les murs. Un véritable casse-tête pour les explorateurs.

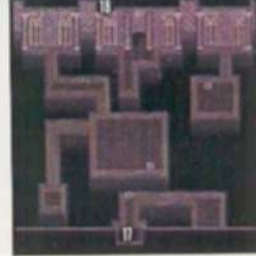
















ENTREE

Ⓐ IMMONDUS

Une flaque de bave gigantesque ! La fille demande immédiatement au pouvoir de l'analyse quelle magie pourra en venir à bout. Le résultat indique que les forces d'Athanor sont ce qu'il leur faut. Sans plus attendre, l'Elfe passe à l'action.



Ⓐ LA MAGIE D'OMBRE

Content des héros, l'Elément des Ténèbres transmet ses forces aux deux amis. Il faut encore protéger les graines Mana, puis l'aventure pourra continuer.





AURIFERA

Avec Flammy, les héros de Mana atterrissent sur l'Ile Dorée. Ce nom est justifié , tout semble en effet pavé d'or. Ils aimeraient pénétrer dans la Tour, mais le roi Midas lui-même ne sait pas où la clé est cachée.



LES CLES DE MARIE

Un homme dit avoir aperçu un espion se rendre à la tour en possession des clés. Un espion ? Cela ne peut être que le mari de Marie. Avec Flammy, ils retournent chez elle.



LA TOUR

Avec la clé de Marie, les héros arrivent à pénétrer dans la Tour. Les gardiens ne sont pas du tout contents qu'on leur rende visite. Mais les trois amis ne se laissent pas impressionner. D'un coffre à trésor, ils sortent une sphère d'arme bien gardée et explorent la Tour dans ses moindres recoins.



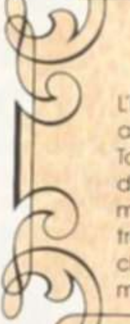
Ⓐ TIBLEU

Facile ! L'Elfe lance de la boue plusieurs fois de suite.



Ⓑ GORTORO

L'immense monstre les attend plus loin dans la Tour. L'Elfe découvre rapidement que son pouvoir magique de la foudre est très efficace. Il se dépêche, car les attaques du monstre sont épuisantes.



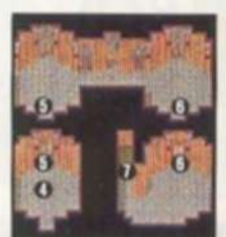


© LUMINA LEUR REDONNE LA FORCE

Avant que les héros ne puissent accomplir le geste qui protégera les graines Mana dans la Tour Dorée, Lumina, l'esprit de la lumière, surgit. Elle se réjouit que les trois héros aient délivré la Tour et leur offre son pouvoir magique. A présent, le groupe possède la puissance de six graines Mana.

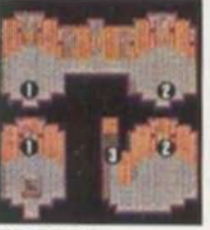




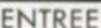












UN COURAGE VERITABLE

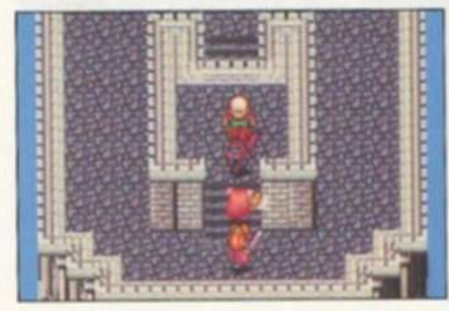
Les trois amis décident de continuer à chercher le sage Socrate. Dans la Sierra, ils apprennent qu'il se trouve à présent au Palais de la Lune. Avant d'y parvenir, il leur faut traverser le désert de Kakkara…



EN HAUT DU PHARE

Avec Flammy, ils volent en direction du désert et découvrent un phare sur une petite île. Ils décident de s'y arrêter un moment. Le gardien du phare, Marin, raconte à ses visiteurs des histoires captivantes à propos d'un continent enfoui et du Fort Mana. Ensuite, les trois amis poursuivent leur voyage vers le Palais de la Lune.







AU PALAIS DE LA LUNE

Tous trois atterrissent à l'est du désert, à proximité d'une région toute noire. Péniblement, ils avancent en direction du nord où ils rencontrent le passeur Jojo qui les dépose de l'autre côté au Palais de la Lune.



LES FORCES MAGIQUES DE LUNA

Dans ce palais règne une obscurité totale. Seules de petites torches permettent de s'orienter. Mais à peine l'Elfe a-t-il utilisé l'un des pouvoirs magiques de Lumina sur une Sphère en cristal que la lumière réapparaît. Plus tard, ils rencontrent Luna.





EN ROUTE POUR TASNICA

Après avoir accompli le geste qui assure la protection des graines Mana au Palais de la Lune, les trois amis obtiennent les pouvoirs de Luna et se mettent en route pour Tasnica, où devrait se trouver Socrate. Avec Flammy, ils volent vers le sud-ouest et atterrissent dans un village, où Jean les envoie au château.



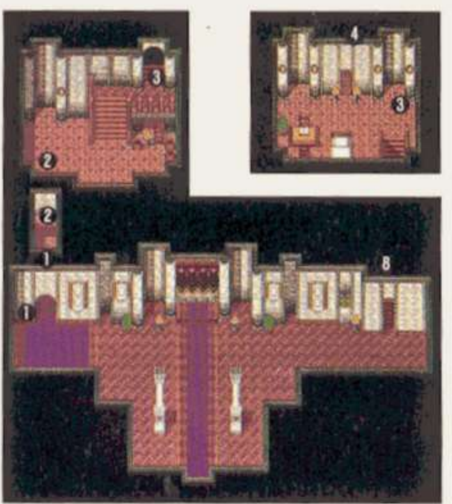


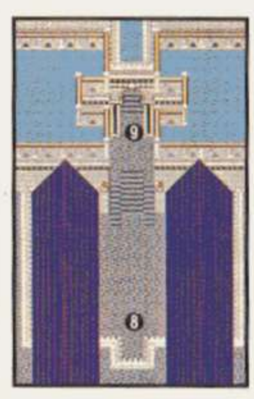
Ⓐ L'AFFAIRISTE

Dans une partie secrète du château de Tasnica, les trois amis rencontrent un chat opportuniste. Ses produits très communs ne présentent aucun intérêt particulier. Mais c'est toujours mieux que rien.









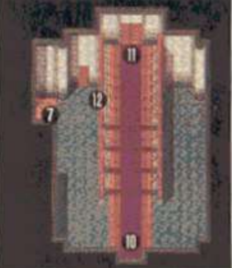


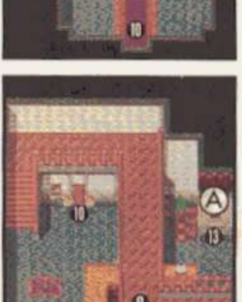














Ⓑ LE CHASSEUR

Depuis peu, ce démon règne sur le château. Mais plus pour longtemps, car la fille l'attaque avec le pouvoir magique de Lumina et le surprend avec le rayon pur.







UNE EPREUVE DE COURAGE

Après la défaite du Chasseur, le roi de Tasnica est très soulagé. Il offre une récompense royale aux héros de Mana. Mais selon Jean, ils n'ont pas encore fait preuve d'un "courage véritable". Ils suivent alors son conseil et retournent à Sierra. Enfin, ils rencontrent Socrate qui leur lance un défi : ils doivent surmonter une "véritable" épreuve de courage. En passant par une grotte lugubre, ils arrivent à l'endroit de l'épreuve : ils leur faut affronter leurs propres sosies !

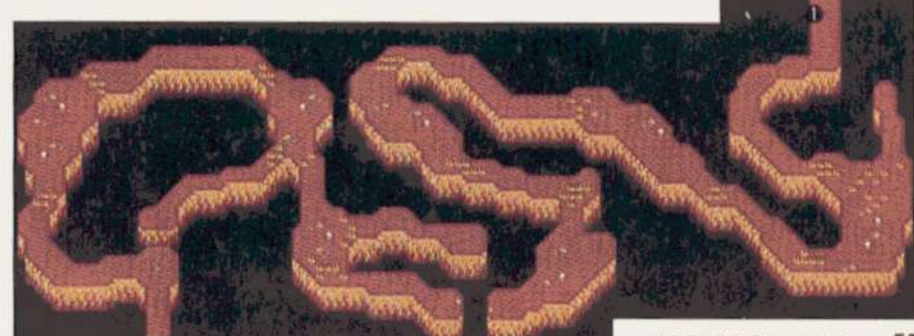


Ⓐ LES SOSIES

Lorsqu'on s'affronte soi-même, la magie ne sert plus à grand chose – si ce n'est comme moyen de protection. Le sosie du garçon est le plus fort.







L'ILE FLOTTANTE

Après l'épreuve de courage, on apprend que le disciple Philo est en réalité Socrate. Il avait de bonnes raisons de se cacher. Maintenant, il conseille aux trois amis de se rendre au Palais de l'Arbre, sur le récif de corail.



LE PALAIS DE L'ARBRE (voir Fort mana)

A peine sont-ils arrivés dans le Palais de l'Arbre qu'ils tombent nez à nez avec l'empereur et ses vassaux. L'empereur est de fort bonne humeur, car il est parvenu à briser toutes les protections des graines Mana des palais, afin de ressusciter le Fort Mana. Mais le méchant souverain n'a pas pensé aux héros de Mana. L'un des vassaux se transforme soudain en monstre, il avoue qu'ils ont conclu un contrat avec Géhenne qui leur donnera le pouvoir sur les humains dès que le Fort Mana sera ressuscité.



EGAGROPILE

Ce monstre aussi peut être terrassé. L'Elfe utilise le stop magie d'Ombre pour repousser l'assaillant, puis il l'attaque avec la boue et la foudre. Un remède efficace, comme on pourra le constater.



LA DRYADE DONNE DES FORCES NOUVELLES

Les trois héros se précipitent vers les graines Mana afin de les protéger, mais ils arrivent trop tard. L'esprit des arbres, Dryade, surgit et leur conseille de disparaître au plus vite. Avant de sombrer avec le Palais de l'Arbre, elle leur fait cadeau de sa magie.





UN PALAIS APPARAIT

Flammy emmène les combattants épuisés se mettre à l'abri. Les voici dans les airs, désarmés, d'où ils voient resurgir le continent englouti. En même temps resurgit le Fort Mana. Ils apprennent de la bouche de Jean que le Fort Mana a également été ressuscité. Il demande aux trois amis de se rendre dans le Palais Souterrain pour arrêter l'empereur. Tous trois se mettent immédiatement en route, en évitant, tant que possible, tout combat. La ville se trouve en dessous du Fort Mana. A l'aide d'une Hache, ils se frayent un chemin.







LE PALAIS SOUTERRAIN

Pour pouvoir y entrer, les trois amis sont obligés de s'exposer à des combats dangereux. Ils sont précipités du haut d'une cascade, et en même temps il faut appuyer sur des boutons.



HYDRA

Ce dragon vit dans l'eau. L'Elfe suppose donc que le feu d'Athanor serait l'effet le plus apte à le terrasser. Il ne se trompe pas. Mais malheureusement, le saurien peut se guérir.

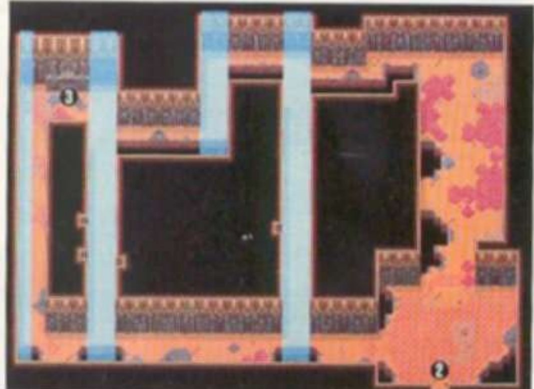


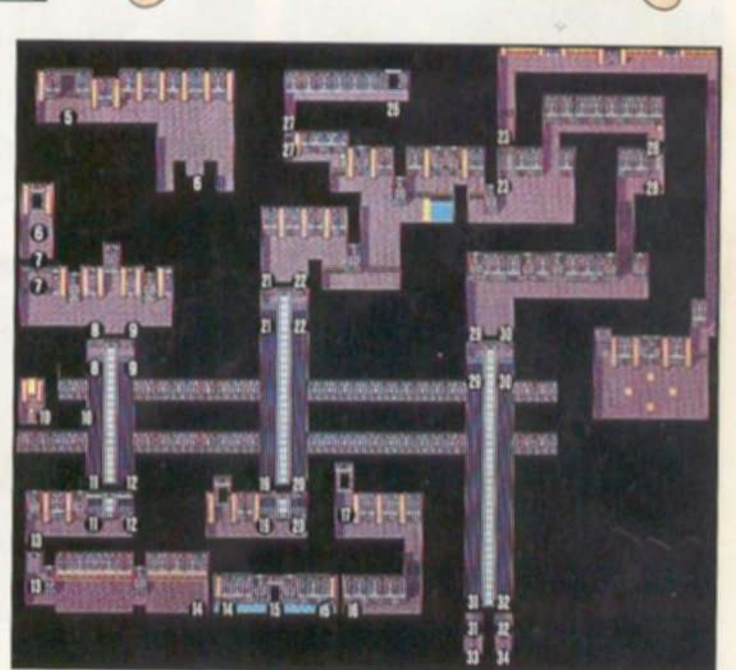
Ⓐ RESISTANCE

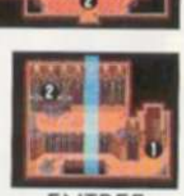
Les rebelles se sont installés dans une aile du Palais Souterrain. Là-bas, tous trois retrouvent Vulk qui rend leurs armes plus performantes, ainsi que Lola, qui leur fournit de nouvelles forces. En outre, ils apprennent un code secret.





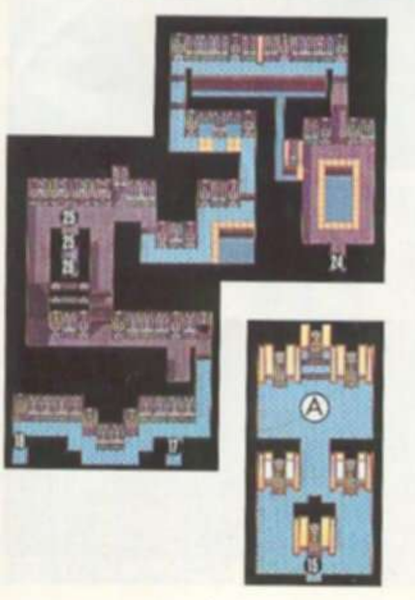


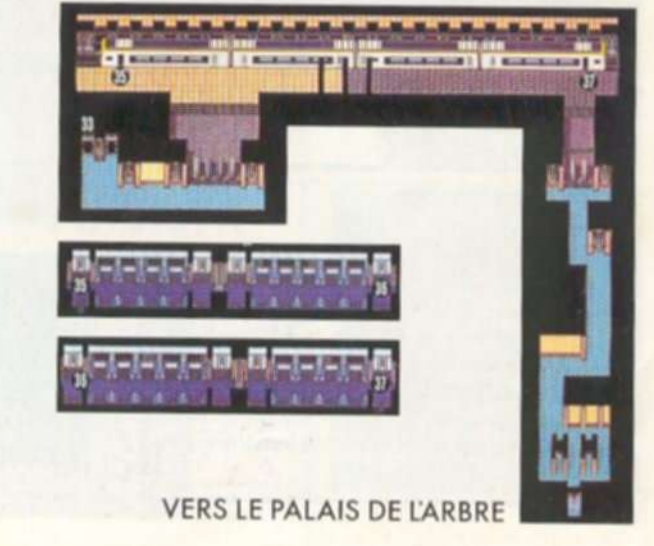






ENTREE





VERS LE PALAIS DE L'ARBRE

LE BON CHEMIN

Le palais lugubre est le plus immense que l'on puisse imaginer. On peut s'y perdre en un rien de temps. Mais les trois héros font confiance à leur courage et surtout à leur instinct. Parviendront-ils un jour à vaincre le Mal ?

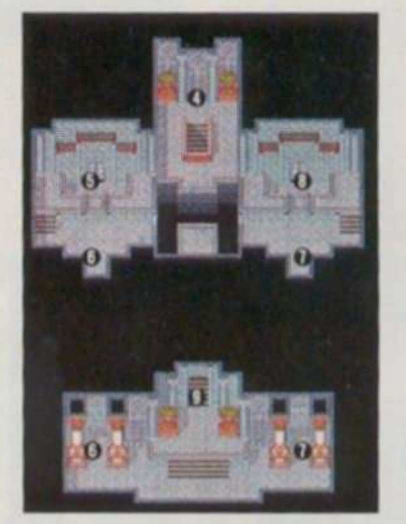


DANS LE PALAIS SOUTERRAIN

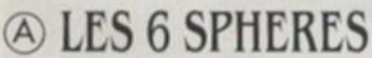
Des tapis roulants, d'innombrables portes, des dalles interrupteurs et un tas de monstres malfaisants tentent de rendre la vie des héros impossible. C'est avant tout sur le champ de force qu'ils ont du fil à retordre – jusqu'au moment où ils découvrent des boutons multicolores. Qu'avait dit l'un des rebelles ? "Rouge, bleu, jaune, vert".





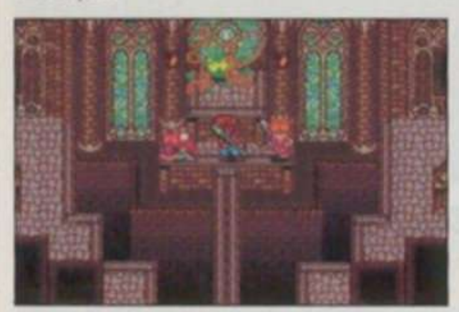




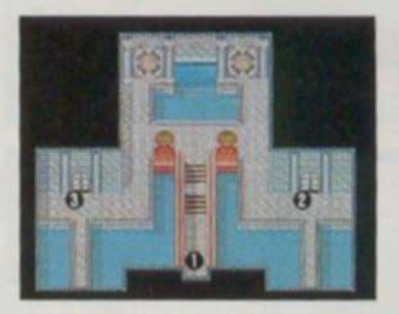


Ⓐ LES 6 SPHERES

C'est seulement après avoir cassé toutes les Sphères de cristal que les trois peuvent poursuivre leur route. Les compagnons utilisent le pouvoir de l'Analyse.





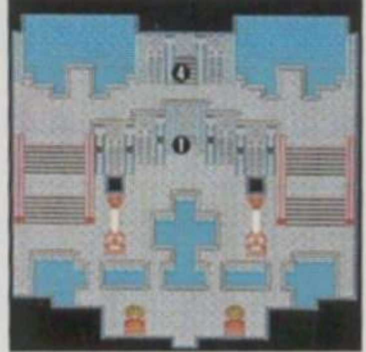




THEIERA

Ce robot monstrueux dispose même de pouvoirs magiques. Mais il en faudrait plus pour faire reculer nos trois amis. Ils se défendent à l'aide du stop magie, et le pompe énergie lui enlève ses pouvoirs magiques. Les armes conventionnelles des combattants font le reste. Cette stratégie si efficace laisse le constructeur du robot désemparé.





ENTREE



® MUFLIA

Il faut maintenant combattre ce dragon. Mais quelques explosions de l'Elfe triomphent rapidement de lui.



© MULTIBRAS

Quatre bras et une immense connaissance de la magie – c'est un adversaire de taille. Cependant, l'Elfe lance quelques bombes de boue qui ne restent pas sans effet.



MEKA : MEKANO 3

Revoilà Méka et son nouveau robot de combat. Tandis que la fille veille à ce que ses amis ne perdent pas toutes leurs forces, l'Elfe utilise le stop magie et le pompe énergie. Le garçon, de son côté, attaque sans relâche.







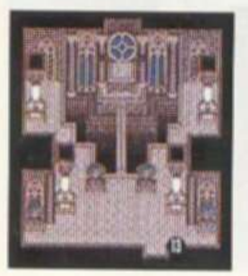


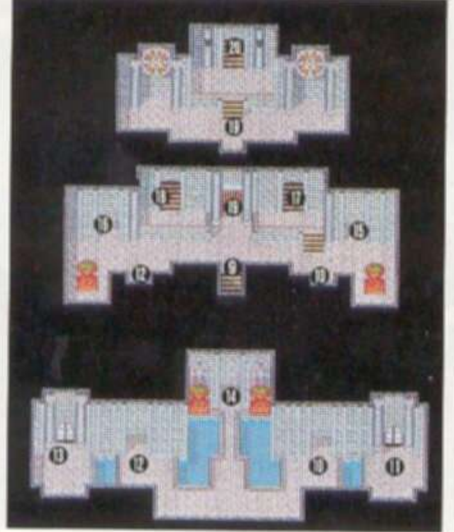


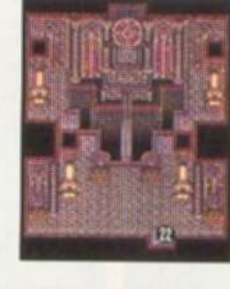






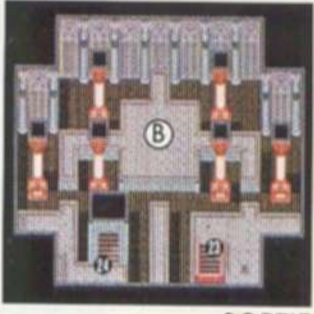












SORTIE

L'ARBRE MANA

Finalement, les vrais héros de Mana ont même libéré le Fort Mana. Maintenant, ils se sentent assez de force pour se diriger vers le volcan nébuleux – là où sont enfouies dans le sol fertile les racines du légendaire arbre Mana…

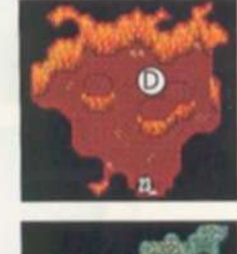
 PURITAS



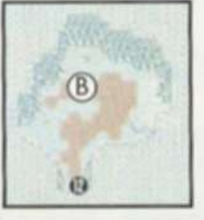
Avec Flammy, les trois amis s'envolent pour l'île Puritas. Dans le cratère immense pousse une forêt luxurieuse, peuplée de créatures tout à fait particulières. Les héros suivent leur instinct et se frayent un chemin à travers les broussailles en direction du nord. Ils supposent que l'arbre Mana pousse là-bas. Au cours de leur expédition, ils doivent mener d'innombrables combats, mais ainsi, ils gagnent beaucoup d'or et de points d'expérience. Sachant qu'ils participeront bientôt à un duel décisif, ils ne sont pas mécontents de pouvoir améliorer leur technique de combat dans la jungle. Tout à coup, ils découvrent une grotte, près d'une cascade…
















ENTREE













Ⓐ BOMBYXO

Ce ver craint également la foudre. Sans interruption, l'Elfe lui en lance.



Ⓑ NEVEDRAGO

Comme le laisse supposer son nom, il craint le feu et par conséquent la magie d'Athanor.





Ⓒ BEKACHE

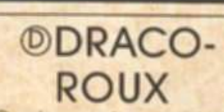
Dans la grotte vit ce poussin géant. Rien ne l'effraye plus que la magie d'Ondine. Mais avant d'attraper des engelures, il essaie de se défendre en employant la magie du feu. Avec succès ? Peut-être, mais pas pour longtemps !











Ⓓ DRACO-ROUX

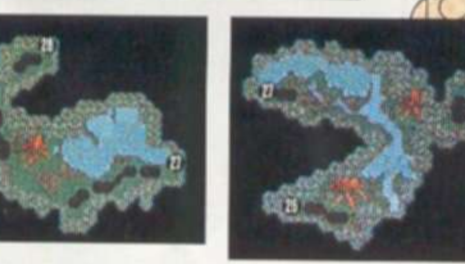
Quelques glaçons bien dirigés par l'Elfe refroidissent rapidement l'haleine chaude de ce dragon ardent. Mais attention, il est rapide !

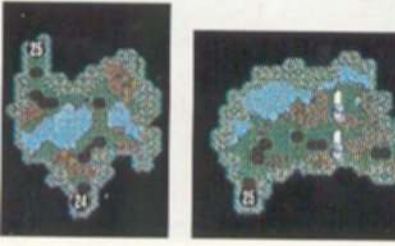


Ⓔ MEGA-TONNERRE

Il suffit que l'Elfe jette un regard sur le monstre pour savoir comment s'en débarrasser : il faut lancer de la boue à un rythme soutenu.

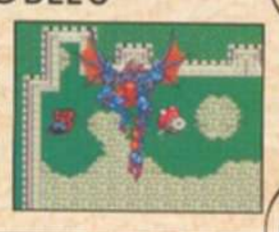






Ⓕ DRAGOBLEU

Un dragon qui, comme tant d'autres, ne peut pas grand chose contre la boue qui s'abat sur lui avec fracas. Une fois de plus, aucun problème pour l'Elfe qui sauve ses amis.



LA FIN DE MANA ?

Soudain, les broussailles s'éclaircissent, et du haut d'une falaise, les trois héros épuisés peuvent apercevoir un arbre magnifique – l'arbre Mana ! Mais une lumière éblouissante venue des cieux brise l'arbre légendaire. Le Fort Mana a frappé…



LE FORT MANA

Avec Flammy, les trois braves combattants s'élancent dans les airs. A l'horizon, ils distinguent une immense chose volante – le Fort Mana, ressuscité par le Mal. Après une manoeuvre risquée, ils atterrissent dessus. Immédiatement, des personnages dangereux leur barrent la route.

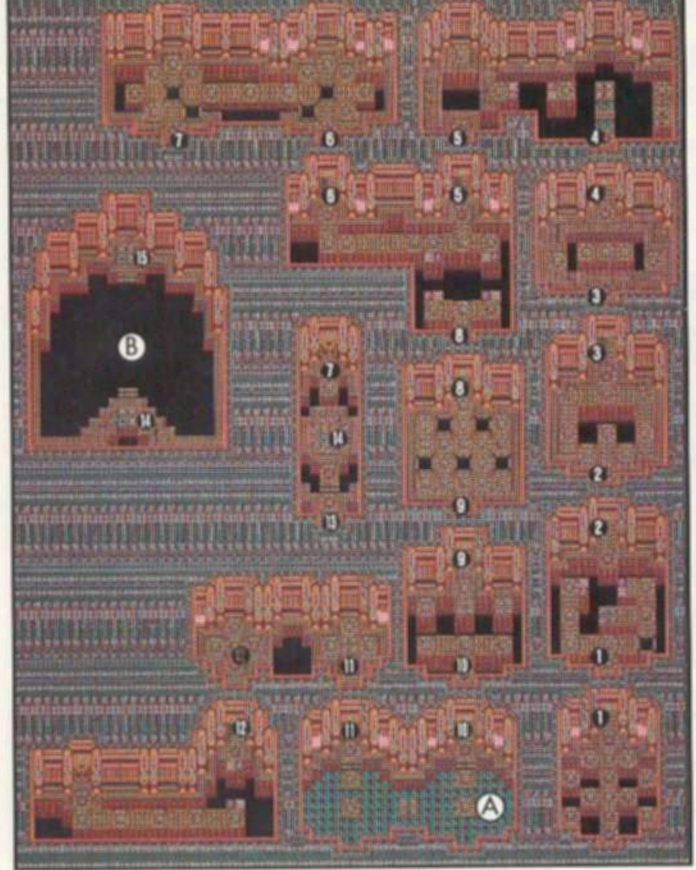


Ⓐ UN HEROS S'EN SORT TOUT SEUL

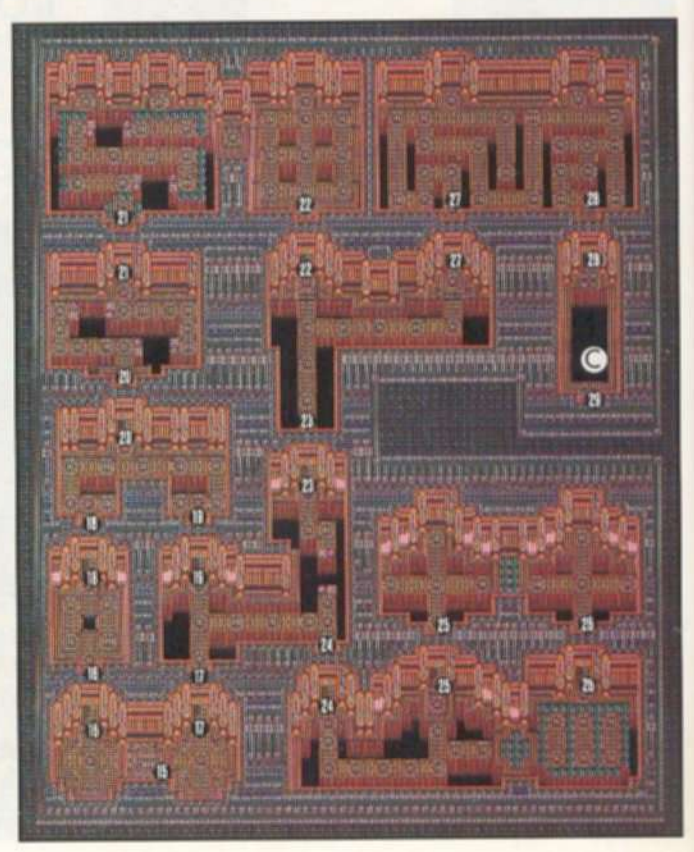
Dans le Fort, on ne facilite pas la tâche aux intrus. Constamment, les trois amis se retrouvent dans de prétendues impasses. Mais si l'on marche sur les dalles lumineuses, des ponts surgissent du néant. Vous pouvez aussi utiliser le fouet pour passer, mais il faut donner plusieurs coups d'épée sur les pics lumineux.







ENTREE





Ⓑ STRYGEA

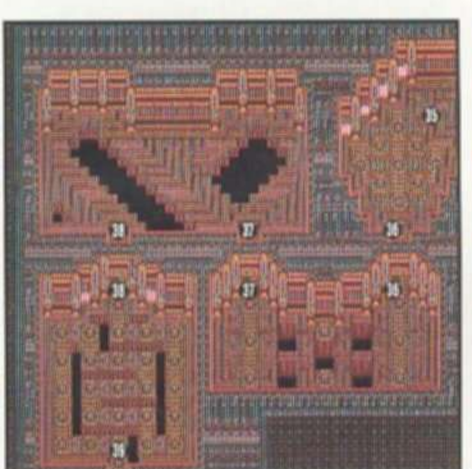
Le plus puissant des vampires que les trois amis aient jamais vu abandonne la partie face au rayon pur de la fille.

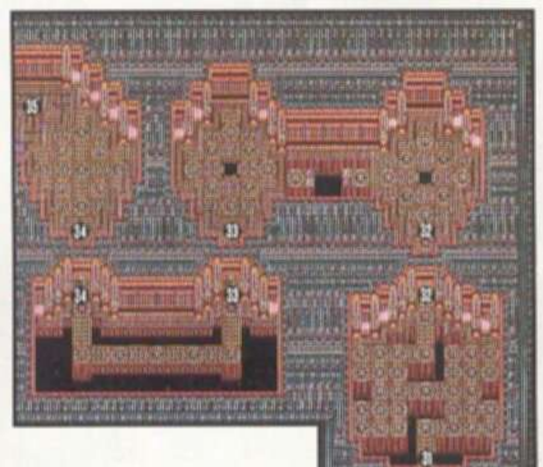


Ⓒ IMONDIS

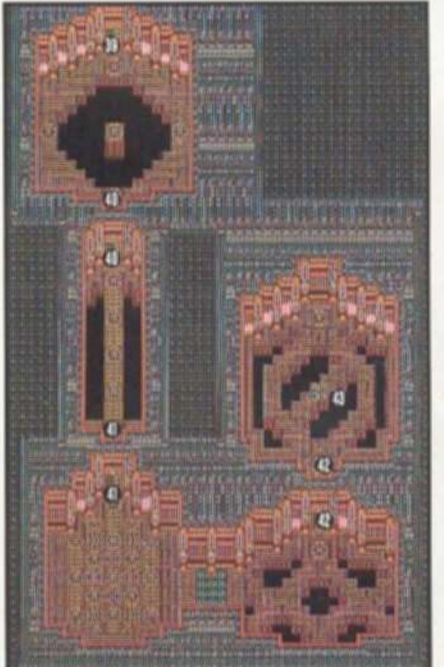
La mère de tous les monstres baveux est un être de Lumière. L'Elfe lance de nombreuses forces sombres, avec succès !



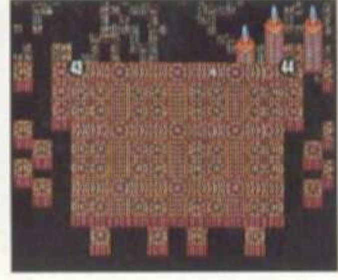












Ⓓ TENEBRO

Après avoir longtemps cherché, ils se retrouvent nez à nez avec le chef suprême – mais le rayon pur de la fille terrasse sans tarder cet adversaire dangereux.







LA FORCE DE MANA

Ténébro a vidé les lieux. Mais Thanatos est-il pour autant vaincu ? Les trois courageux héros de Mana ont-ils réussi à conjurer le pouvoir du Mal ? La force Mana pourra-t-elle rétablir la paix dans le pays ?

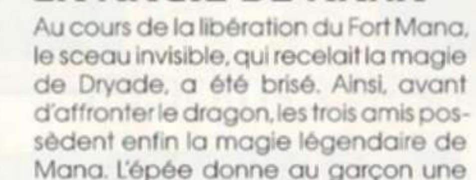


LE SOMMET DU FORT MANA

A bout de souffle et heureux d'avoir un temps de répit, les trois amis se reposent un moment. Mais que se passe-t-il ? Il semblerait que le Fort Mana soit attaqué de l'extérieur. Un seul être serait capable d'un tel acte : le Démo Mana ! Les trois amis se précipitent sur la dalle téléporteur qui leur permet de sortir du Fort. Il leur faut à tout prix arrêter le Démo Mana, sinon le monde sera perdu à tout jamais. Mais le garçon hésite à attaquer le dragon, car au fond, il n'est pas vraiment méchant. En outre, il veut éviter un combat qui ferait dépenser toutes ses forces à l'Elfe.



LA MAGIE DE MANA



Au cours de la libération du Fort Mana, le sceau invisible, qui recelait la magie de Dryade, a été brisé. Ainsi, avant d'affronter le dragon, les trois amis possèdent enfin la magie légendaire de Mana. L'épée donne au garçon une force surnaturelle.





LE DEMO MANA

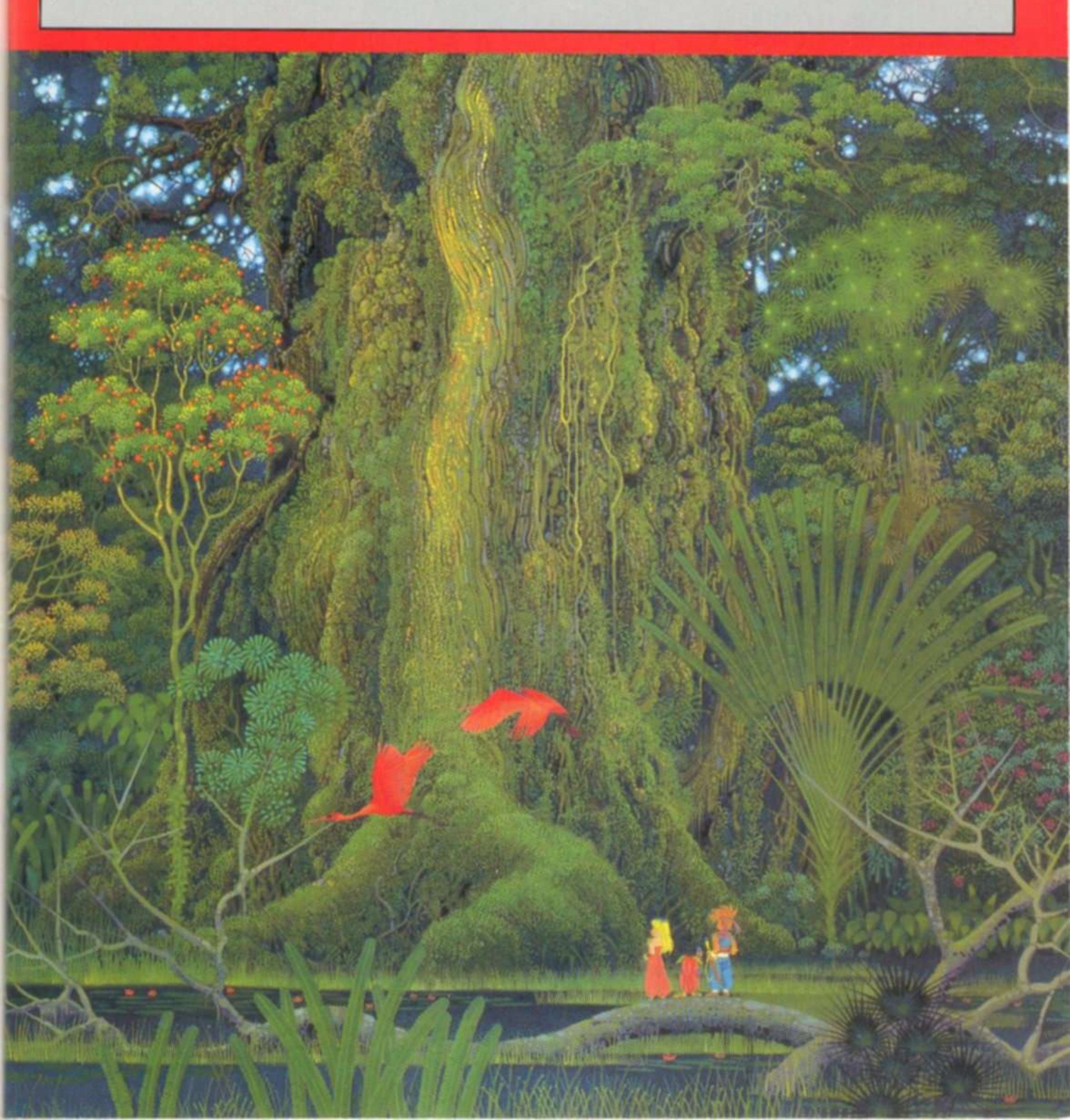
Les armes conventionnelles et les magies ne peuvent rien contre le Démo Mana. Seule l'épée qui renferme la puissance de Mana constitue pour lui un véritable danger. Tandis que ses deux amis font appel aux pouvoirs magiques pour se protéger eux-mêmes et protéger le garçon, ce dernier frappe sans relâche le dragon avec l'épée Mana. Un combat effréné commence, il semble ne jamais devoir s'achever ! Mais peut-être que si, après tout... ?





TOUT SAVOIR SUR...

Les pages suivantes vous donneront des informations concernant vos adversaires, la puissance de vos armes (exprimée en points "défense" : PD), et la résistance de vos armures. En outre, vous trouverez des indications précieuses qui vous diront quelles armes et quelles magies rendent vos adversaires particulièrement vulnérables.



LISTE DES EQUIPEMENTS

Cette liste vous permet de connaître l'efficacité des équipements, leur prix et leur lieu d'achat. Faites une croix près des pièces que vous possédez déjà afin de mettre en évidence celles qui vous manquent encore.

NOM	PD	PRIX	LIEU (exemple)
Bandanna	2	50	Boutique : Hameau Potos Chacha : Antre-sorcière
Ruban	3	55	Boutique : Hameau Kippo, Pandore Chacha : Antre-sorcière
Képi de lièvre	5	45	Boutique : Hameau Nani, Pandore Chacha : Antre-sorcière
Couvre-chef	7	70	Boutique : Hameau Nani Chacha : Grande Forêt
Casque-dragon	66	7500	Boutique : Tasnica, Aurifèra
Casque-canard	78	11250	Boutique : Tasnica, Aurifèra*
Feutre	10	110	Boutique : Bolet Grande Forêt*
Képi d'acier	13	180	Boutique : Bolet
Cagoule	26	700	Boutique : Nordia, Sudia*
Képi de tigre	32	1100	Boutique : Nordia
Tiare	17	35	Boutique : Sudia, Hameau Todo Chacha : Palais de Glace*
Képi de castor	21	550	Boutique : Sudia,Hameau Todo Chacha : Palais de Glace
Camail	140	15000	Chacha : Fort Mana*
Casque licorne	55	5625	Boutique : Aurifèra*
Bandeau	38	2300	Boutique : Mandala Chacha : La Sierra
Armet	–	–	Lieu secret !
Képi-basilic	142	–	Après le combat contre Basilic
Casque fétiche	143	–	Après le combat contre Périlla
Casque-griffon	145	–	Après le combat contre Griffa
Couronne	150	–	Après le combat contre Terminator
Casaque	7	22	Boutique : Hameau Nani
Haubert	10	120	Boutique : Hameau Nani, Hameau Kippo
Complet punk	13	260	Boutique : Hameau Nani, Pandore Chacha : Grande Forêt*
Robe kimono	17	350	Boutique : Hameau Kippo, Pandore Chacha : Grande Forêt*
Kimono	4	25	Boutique : Pandore
Salopette	3	20	Boutique : Hameau Potos
Jaseran	95	14850	Boutique : Tasnica*
Harnois	139	30000	Boutique : Tasnica, Aurifèra
Salopette chic	22	675	Boutique : Bolet*
Gilet de rubis	43	4500	Boutique : Nordia, Sudia
Complet-tigre	52	6375	Boutique : Nordia
Bikini-tigre	64	7100	Boutique : Nordia
Barde	28	1000	Boutique : Sudia, Hameau Todo** Chacha : Palais de Glace
Gilet doré	34	2250	Boutique : Sudia, Hameau Todo Chacha : Palais de Glace
Corselet	240	65000	Chacha : Fort Mana*
Complet fleuri	115	21000	Boutique : Aurifèra
Armure magique	78	11500	Boutique : Mandala Chacha : La Sierra*
Cape-vampire	243	–	Après le combat contre Satyra
Cuirasse	245	–	Après le combat contre Geigneur
Hermine	250	–	Après le combat contre Maître Ninja
Poignet	1	45	Boutique : Hameau Nani, Pandore Chacha : Antre-sorcière
Coudière	2	90	Boutique : Hameau Nani, Hameau Kippo, Pandore
Poignet-force	4	150	Boutique : Hameau Nani Chacha : Grande Forêt*
Bracelet d'or	24	3750	Boutique : Tasnica
Bague-lapis	35	8800	Boutique : Tasnica, Aurifèra
Bande du loup	8	400	Boutique : Bolet
Bracelet-cobra	6	280	Boutique : Pandore Chacha : Grande Forêt*
Bande d'argent	10	525	Boutique : Nordia, Sudia Chacha : Palais de Glace*
Bande golem	13	750	Boutique : Nordia, Sudia
Bague givrée	16	1200	Boutique : Nordia
Manchette	90	37500	Chacha : Fort Mana*
Bague d'acier	29	5100	Boutique : Aurifèra
Collier-lierre	20	1875	Boutique : Mandala Chacha : La Sierra
Bague-gardien	41	–	Après le combat contre Métacharge
Gants ninja	92	–	Après le combat contre Chasseur
Bague-dragon	92	–	Après le combat contre Glaspana
Bague-guet	93	–	Après le combat contre Courgetta
Bague-lutin	94	–	Après le combat contre Phantomas
Bague fétiche	95	–	Après le combat contre Tsunami
Bague de fée	100	–	Après le combat contre Lougarou

* Objet qui peut également être obtenu auprès des adversaires (voir la liste des adversaires)

EFFICACITE DES ARMES

Au cours du jeu, vous pouvez réunir 72 armes différentes. Elles se divisent en huit types différents. Chaque arme, après un premier passage chez le forgeron et après amélioration, possède des propriétés magiques que nous décrirons plus en détail ci-dessous.

GANTS

Gant

Manicle – endommage les insectes
Katar – endort l'ennemi
Main Chakra – augmente intelligence et sagesse
Paumelle – endommage encore davantage les insectes
Coup-de-poing – affecte les baveux et les lézards
Hora – empoisonne l'ennemi
Bagh nakh – affecte les dragons
Gant d'Aura – le meilleur gant

LES HACHES

Hache

Tomahawk – affecte plantes et poissons
Hache double – ajoute deux points à la santé du personnage
Tungi – affecte encore davantage plantes et poissons
Dao – endommage les insectes
Biliong – bien contre les animaux volants et contre les bêtes féroces
Chota – affecte encore davantage plantes et poissons
Faucheuse – ajoute 5 points à la force du personnage
Hache Giga – la meilleure hache

LES FOUETS

Fouet

Fouet noir – ralentit les ennemis
Fouet turc – élève le pourcentage d'agilité et de fuite
Kan-Sin[illegible] – affecte les baveux et les lézards
Fléau – affecte les démons et les morts-vivants
Morgenstern – endommage les insectes
Fléau-Marteau – ralentit les ennemis
Kusarigama – endommage les insectes
Fouet Giga – le meilleur fouet

LES EPEES

Epée

Sabre – élève le pourcentage d'agilité et de fuite
Masai – affecte les baveux et les lézards
Sabre double – endommage les insectes
Excalibur – affecte les démons et les morts-vivants
Yatagan – augmente le pourcentage des dégâts
Shamshir – ajoute deux points à la force du personnage
Kora – affecte les dragons
Epée Mana – la meilleure épée

LES LANCES

Lance

Lance – aucun effet
Bouteteu – jette sur l'ennemi le sort du ballon
Pertuisane – affecte les baveux et les lézards
Hallebarde – rend l'ennemi confus
Guisarme – endort l'ennemi
Vouge – ajoute deux points à la force du personnage
Bardiche – affecte les dragons
Dedala – la meilleure lance

LES JAVELOTS

Javelot

Javelot – aucun effet
Trident – bien contre les animaux volants et contre les bêtes féroces
Javeline – jette sur l'ennemi le sort du ballon
Fourche – affecte les démons et les morts-vivants
Jarid – jette sur l'ennemi le sort du ballon
Harpon – augmente l'intellect et la sagesse du personnage
Uchi-He – affecte les dragons
Valkyria – le meilleur javelot

LES ARCS

Arc

Maruki – aucun effet
Longbow – bien contre les animaux volants et contre les bêtes féroces
Grand Arc – rend l'ennemi confus
Haquebute – affecte les démons et les morts-vivants
Pied-de-Biche – augmente l'intellect et la sagesse du personnage
Arbalète – rend l'ennemi confus
Jalet – augmente le pourcentage des dégâts
Arc Garuda – le meilleur arc

LES BOOMERANGS

Boomerang

Chakkram – affecte les baveux et les lézards
Boom ralenti – ralentit les ennemis
Soleil levant – aucun effet
Fendoir – endommage les insectes
Boom Poison – empoisonne l'ennemi
Frizbat – affecte les baveux et les lézards
Shuriken – augmente le pourcentage des dégâts
Trompe ninja – le meilleur boomerang

LA GALERIE DES MONSTRES

Au pays de Mana, vous serez confronté à des centaines d'adversaires d'espèces diverses. Cette liste vous permettra de connaître la force de vos ennemis, de savoir s'ils disposent de pouvoirs magiques, combien d'argent ils vous rapporteront, et s'ils vous légueront un objet.

IBOUH



DEG : 122
PM : 24
Exp. : 100
P.O. : 88

Objets :
Herbes
Feutre

Attaque avec le pouvoir magique "silence".

OISOKIMO



DEG : 160
PM : 48
Exp. : 145
P.O. : 120

Objets :
Chocolat
Salopette chic

Engendre des Gravios et utilise divers pouvoirs magiques.

OISOMA



DEG : 185
PM : 0
Exp. : 928
P.O. : 720

Objets :
Herbes
Chocolat

Cette créature malfaisante pétrifie ses ennemis.

MERLO



DEG : 408
PM : 80
Exp. : 1660
P.O. : 1080

Objets :
Noix
Nectar

Engendre des Métarampes et utilise divers pouvoirs magiques.

GRIFFA



DEG : 600
PM : 99
Exp. : 3090
P.O. : 2560

Objets :
Chocolat
Casque-griffon

Saute sur son adversaire pour le mettre hors combat.

LIEVRO



DEG : 20
PM : 0
Exp. : 1
P.O. : 2

Objets :
Bonbon

Le plus faible des monstres du pays de Mana.

BLATA



DEG : 55
PM : 18
Exp. : 7
P.O. : 10

Objets :
Bonbons

Dispose du pouvoir magique du ballon contre ses adversaires.

LOUGAROU



DEG : 140
PM : 6
Exp. : 30
P.O. : 36

Objets :
Coupe du désir
Robe kimono

Pour attaquer, effectue des sauts très puissants.

SOYEUX



DEG : 130
PM : 40
Exp. : 91
P.O. : 79

Objets :
Chocolat

Attaque avec l'effet magique "Dodo".

GRAVIO



DEG : 186
PM : 0
Exp. : 125
P.O. : 96

Objets :
Chocolat
Noix

Se retourne et jette des morceaux de pierre dans toutes les directions.

ISATIS



DEG : 190
PM : 16
Exp. : 240
P.O. : 180

Objets :
Herbes
Bonbon

A une attaque spontanée et vive. Utilise le lierre.

NOCTULA



DEG : 210
PM : 25
Exp. : 46
P.O. : 258

Objets :
Bonbon,
Chocolat

Dérobe des points vitaux à ses adversaires.

MASTILOU



DEG : 550
PM : 40
Exp. : 1964
P.O. : 2450

Objets :
Noix
Nectar

A le pouvoir de rameuter d'autres chiens.

ROTATA



DEG : 180
PM : 16
Exp. : 300
P.O. : 204

Objets :
Chocolat
Coupe du désir

Attaque à l'aide d'une lance tournante.

BASILIC



DEG : 580
PM : 41
Exp. : 1755
P.O. : 1200

Objets :
Noix
Képi-basilic

Peut pétrifier ses ennemis.

CISTUDA



DEG : 560
PM : 44
Exp. : 2300
P.O. : 2965

Objets :
Chocolat
Jaseran

Facile à vaincre lorsqu'il est encore dans sa coquille.

POISSO



DEG : 140
PM : 18
Exp. : 35
P.O. : 29

Objets :
Aucun

Crache des acides sur ses adversaires.

HARPONO



DEG : 145
PM : 10
Exp. : 77
P.O. : 65

Objets :
Bonbon
Bracelet-cobra

Cette créature lance des harpons autour d'elle.

POISSO DINO


DEG : 240 PM : 25 Exp. : 400 P.O. : 264	Objets : Aucun

Envoie des missiles sur ses adversaires.

MEDUSO


DEG : 324 PM : 30 Exp. : 1385 P.O. : 816	Objets : Noix Coupe du désir

Pompe vos points de magie.

GLASPONO


DEG : 440 PM : 30 Exp. : 1385 P.O. : 816	Objets : Nectar Bague-dragon

Peut utiliser des remèdes magiques pour se soigner lui-même.

VERDO


DEG : 40 PM : 0 Exp. : 10 P.O. : 12	Objets : Herbes Points d'or

Lance des attaques avec des pouvoirs magiques ou des armes dangereuses.

ESPIONO


DEG : 100 PM : 15 Exp. : 28 P.O. : 30	Objets : Herbes Chocolat

Appelle Arcos à la rescousse.

ROUGEO


DEG : 380 PM : 0 Exp. : 330 P.O. : 216	Objets : Chocolat Bande d'argent

La magie d'Ondine est efficace contre lui.

BLEUDO


DEG : 380 PM : 0 Exp. : 330 P.O. : 216	Objets : Chocolat Couronne dorée

La magie du feu est efficace contre lui.

OEILDO


DEG : 200 PM : 50 Exp. : 530 P.O. : 504	Objets : Chocolat Noix

Oeildo a le pouvoir de transformer ses adversaires en Mimis.

TISON


DEG : 125 PM : 36 Exp. : 685 P.O. : 516	Objets : Chocolat Noix

Attaquez-le avec des effets magiques ou avec des armes de longue portée.

MODIFICO


DEG : 350 PM : 0 Exp. : 1140 P.O. : 1500	Objets : Aucun

Peut se métamorphoser en d'autres monstres. Sensible à la foudre.

TSUNAMI


DEG : 388 PM : 99 Exp. : 3700 P.O. : 2100	Objets : Aucun

Attaquez-le à distance, pour être en sécurité, ou avec des armes puissantes.

BEBEGOB


DEG : 64 PM : 0 Exp. : 8 P.O. : 14	Objets : Couvre-chef Points d'or

Le Bébégob dort beaucoup et ne s'éveille que lorsqu'on s'approche de lui.

ARKOS


DEG : 80 PM : 0 Exp. : 12 P.O. : 17	Objets : Bonbon Points d'or

Tire des flèches sur ses ennemis.

GOB


DEG : 150 PM : 8 Exp. : 38 P.O. : 36	Objets : Poignet-force Points d'or

Le gob est un peu plus fort que le Bébégob.

MAMAGOB


DEG : 130 PM : 18 Exp. : 42 P.O. : 80	Objets : Bonbon Noix

Dispose de pouvoirs magiques et peut rameuter sa progéniture de Gobs.

TOMATA


DEG : 40 PM : 46 Exp. : 65 P.O. : 96	Objets : Noix Coupe du désir

Attaque avec des magies maléfiques et appelle Gouly à la rescousse.

COLFOU


DEG : 200 PM : 0 Exp. : 215 P.O. : 174	Objets : Herbes Bonbon

Lance des bombes autour de lui.

COURGETTA


DEG : 125 PM : 16 Exp. : 368 P.O. : 240	Objets : Coupe du désir

Attaque à l'aide des effets magiques et rameute des Léopiks.

PLUSARKOS


DEG : 300 PM : 22 Exp. : 740 P.O. : 800	Objets : Chocolat Cagoule

Plus puissant que son cousin, Arkos.

ULTRA NINJA


DEG : 523 PM : 22 Exp. : 1850 P.O. : 1440	Objets : Bonbons Chocolat

Rechargez vos forces avant de combattre ce Ninja.

COINCOIN


DEG : 523 PM : 22 Exp. : 1850 P.O. : 1440	Objets : Nectar Casque-canard

Attaque avec des Citrou bombes et avec la magie du feu.

MAITRE NINJA



DEG : 400
PM : 44
Exp. : 4388
P.O. : 2760

Objets :
Aucun

Vous devriez vite vous enfuir à sa vue, il vous enlèvera vos points de vie.

ZABEILLE



DEG : 65
PM : 0
Exp. : 4
P.O. : 11

Objets :
Bonbons
Points d'or

La guêpe vous tire dessus avec des dards vénéneux.

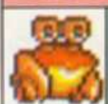
HIPPO

DEG : 135
PM : 15
Exp. : 36
P.O. : 38

Objets :
Herbes
Coupe du désir

Utilise la magie de vitesse et effectue des sauts pour attaquer.

CRABO



DEG : 110
PM : 25
Exp. : 110
P.O. : 180

Objets :
Bonbon
Noix

Gare aux pinces et à la foudre du crabe.

RANPAN



DEG : 100
PM : 16
Exp. : 124
P.O. : 97

Objets :
Bonbon
Herbes

Pour attaquer, il utilise la magie Dodo.

VENIMO



DEG : 200
PM : 10
Exp. : 170
P.O. : 144

Objets :
Bonbon
Herbes

Envoie des dards vénéneux sur ses adversaires.

MYGALIA



DEG : 230
PM : 21
Exp. : 188
P.O. : 156

Objets :
Chocolat
Bonbon

Utilise des pièges de sable pour y enfermer ses victimes.

FRELOMB



DEG : 310
PM : 40
Exp. : 863
P.O. : 528

Objets :
Herbes
Nectar

Envoie des dards vénéneux sur ses adversaires.

ZOMBY



DEG : 150
PM : 20
Exp. : 50
P.O. : 48

Objets :
Herbes
Points d'or

Pulvérise des vapeurs vénéneuses extrêmement nocives sur ses adversaires.

GOULY



DEG : 230
PM : 32
Exp. : 450
P.O. : 264

Objets :
Bonbon
Herbes

Un adversaire assez difficile qui dispose d'un grand nombre de points de magie.

ANIZOMBY



DEG : 320
PM : 48
Exp. : 1065
P.O. : 708

Objets :
Chocolat
Herbes

Pour attaquer, pique un sprint.

SPECTRO



DEG : 200
PM : 99
Exp. : 330
P.O. : 213

47.
Objets :
Noix
Coupe du désir

Ce fantôme utilise essentiellement la magie pour attaquer.

PHANTOMAS



DEG : 632
PM : 99
Exp. : 3540
P.O. : 2160

Objets :
Nectar
Mini bande golem

Utilise la magie des ténèbres.

GAZEUX



DEG : 100
PM : 20
Exp. : 330
P.O. : 213

Objets :
Bonbon
Noix

Ce nuage utilise des gaz empoisonnés et des effets magiques.

EAUGAZ



DEG : 100
PM : 20
Exp. : 265
P.O. : 190

Objets :
Noix
Coupe du désir

Le nuage de grêle combat à l'aide de la magie de l'eau.

DEMONO



DEG : 138
PM : 64
Exp. : 582
P.O. : 312

Objets :
Bonbon
Coupe du désir

Lance des harpons.

FEROCIO



DEG : 308
PM : 80
Exp. : 928
P.O. : 864

Objets :
Noix
Casque licorne

Utilise des pouvoirs magiques et effectue des attaques aux rayons.

CHASSEUR



DEG : 510
PM : 60
Exp. : 1219
P.O. : 900

Objets :
Chocolat
Poignet Ninja

Sort de la terre et attaque.

GREMLIN



DEG : 423
PM : 64
Exp. : 2074
P.O. : 1620

Objets :
Bonbon
Nectar

Combat à l'aide de harpons et de poison.

SATYRO



DEG : 1150
PM : 99
Exp. : 3868
P.O. : 2280

Objets :
Fétiche
de vampire

Fait jaillir des vapeurs empoisonnées.

MAITRELOU



DEG : 280
PM : 50
Exp. : 4210
P.O. : 2400

Objets :
Aucun

Peut recouvrer ses forces perdues grâce à des pouvoirs magiques.

MORDUR



DEG : 36
PM : 10
Exp. : 3
P.O. : 8

Objets :
Herbes
Points d'or

Mord les adversaires qui l'approchent.

AGARIC



DEG : 60
PM : 0
Exp. : 3
P.O. : 7

Objets :
Bonbons
Points d'or

Pulvérise une poudre neutralisante.

CHAIZE



DEG : 128
PM : 0
Exp. : 21
P.O. : 22

Objets :
Aucun

Cette chaise entre en action dès qu'on la touche.

CITROU BOMB



DEG : 160
PM : 4
Exp. : 1
P.O. : 12

Objets :
Herbes
Points d'or

Assaille l'adversaire par une attaque tournante, puis explose.

CHAPITRA



DEG : 190
PM : 99
Exp. : 370
P.O. : 264

Objets :
Chocolat
Noix

Peut jeter des sorts dangereux.

PLEUREUR



DEG : 165
PM : 80
Exp. : 370
P.O. : 264

Objets :
Herbes

Dispose de plusieurs pouvoirs magiques.

COFFRO



DEG : 290
PM : 30
Exp. : 740
P.O. : 399

Objets :
Noix
Nectar

Ce coffret ressemble à un coffre au trésor tout à fait ordinaire.

DROSERA



DEG : 144
PM : 50
Exp. : 800
P.O. : 532

Objets :
Herbes
Bonbon

Peut lancer différents sorts.

CITROU NITRO



DEG : 420
PM : 20
Exp. : 1300
P.O. : 468

Objets :
Chocolat
Coupe du désir

Utilise la magie Dodo et résiste très longtemps.

PERILLO



DEG : 630
PM : 58
Exp. : 2425
P.O. : 2600

Objets :
Noix
Casque de bouc

Peut jeter des sorts dangereux.

AMANITE



DEG : 628
PM : 38
Exp. : 2550
P.O. : 3200

Objets :
Chocolat
Baril

Pulvérise des spores empoisonnés.

LEOPIK



DEG : 599
PM : 28
Exp. : 2800
P.O. : 2430

Objets :
Nectar
Casque punk

Surgit du sol et attaque.

METALICA



DEG : 125
PM : 24
Exp. : 64
P.O. : 60

Objets :
Bonbon,
Points d'or

Peut se recharger puis frapper.

METARMUR



DEG : 250
PM : 20
Exp. : 633
P.O. : 540

Objets :
Bonbon
Coupe du désir

Il est aisé de le vaincre avec des armes améliorées.

METANOIR



DEG : 200
PM : 56
Exp. : 996
P.O. : 1020

Objets :
Gants
Armure magique

Il est aisé de le vaincre avec des armes améliorées.

SCORFEU



DEG : 390
PM : 52
Exp. : 1472
P.O. : 960

Objets :
Herbes
Nectar

Ce scorpion peut vous envelopper dans les flammes.

METARAMPE



DEG : 450
PM : 44
Exp. : 1563
P.O. : 1020

Objets :
Chocolat
Gants

Vous attaque à l'aide de la magie ou d'armes puissantes.

METACHARGE



DEG : 411
PM : 32
Exp. : 2190
P.O. : 2640

Objets :
Nectar
Bague protectrice

Peut se recharger, puis attaquer.

METAKRAB



DEG : 533
PM : 28
Exp. : 3230
P.O. : 2846

Objet :
Robe protectrice

Il vous attaque avec ses pinces aiguisées.

GEIGNEUR



DEG : 230
PM : 99
Exp. : 4036
P.O. : 2280

Objets :
Vêtement
de plasma

Ignorez ce monstre.

TERMINATOR



DEG : 300
PM : 99
Exp. : 4570
P.O. : 3600

Objets :
Aucun

Très résistant aux attaques armées, mais sensible à quelques magies.

LES CHEFS DES MONSTRES

Sur ces quatre pages sont rassemblés tous les adversaires que vous rencontrerez au pays de Mana. Pour vaincre certains d'entre eux, il vous faudra un peu de temps. Vous trouverez ici des informations utiles sur les forces et les faiblesses des adversaires.



MANTIDES

DEG : 150 | Exp. : 10
PM : 20 | P.O. : 100
Espèce : insecte

Cette fourmi géante n'a pas vraiment de points faibles. Elle attaque ses adversaires avec la magie des diamants.

FLAGELLUM

DEG : 78 | Exp. : 2
PM : 99 | P.O. : 24
Espèce : plante

Le tentacule vénéneux sort du sol à divers endroits. Son arme la plus puissante est une solution acide vénéneuse.

TIGROR

DEG : 520 | Exp. : 210
PM : 21 | P.O. : 288
Espèce : animal

Ce "matou" est un cousin très proche du tigre ; il attaque de préférence avec le feu.

MEGAFEU

DEG : 850 | Exp. : 326
PM : 66 | P.O. : 360
Espèce : esprit

Un esprit qui attaque de préférence avec la magie du feu. Par conséquent, la magie de la glace est la plus efficace pour le combattre.

FACIES MURAL

DEG : 300 | Exp. : 2
PM : 99 | P.O. : 0
Espèce : démon

Mur démoniaque qui combat avec les effets du glaçon et du pompe magie. Son point faible est l'oeil du centre.

TROPICALLO

DEG : 315 | Exp. : 80
PM : 0 | P.O. : 132
Espèce : plante

Un animal végétal qui bombarde ses ennemis avec les dangereuses Citrou bombes.

BEBEZARD

DEG : 600 | Exp. : 50
PM : 0 | P.O. : 0
Espèce : reptile

Il se cache tout d'abord dans le Morzard, puis apparaît sur l'écran avec une rapidité redoutable.

MORZARD

DEG : 770 | Exp. : 210
PM : 6 | P.O. : 348
Espèce : reptile

Gare à sa langue, qui lui permet d'attirer ses adversaires dans sa gueule.

MARTOFOU

DEG : 900 | Exp. : 686
PM : 18 | P.O. : 650
Espèce : machine

Si ce tas de ferraille vous porte des coups, vous deviendrez un Mimi, car il possède des maillets. Malheureusement, ce robot n'a pas de point faible particulier.

FACIES MURAL BIS

DEG : 920 | Exp. : 580
PM : 99 | P.O. : 720
Espèce : démon

Attaque avec le glaçon et le pompe magie. Le mieux est de le vaincre avec la boue, à condition de concentrer les jets sur l'oeil du centre.



BEKBEK

DEG : 720 | Exp. : 1090
PM : 99 | P.O. : 864
Espèce : oiseau

Attaque avec l'Aéro Explo, le silence, le ballon et la foudre. Cependant, il est sensible à l'effet magique de la boue.

BOREALIA

DEG : 1100 | Exp. : 2245
PM : 12 | P.O. : 1040
Espèce : végétal

Ce compagnon écoeurant vous attaquera avec une pluie de diamants et utilisera l'effet magique du rapetissement. Contre lui, le pompe énergie peut vous aider.

ASPICA

DEG : 1330 | Exp. : 1410
PM : 8 | P.O. : 1056
Espèce : reptile

La vipère jette des diamants pointus. Pour la vaincre, vous pouvez utiliser la foudre, lorsqu'elle aura atteint une certaine puissance.

SORTIS MURO

DEG : 425 | Exp. : 1
PM : 99 | P.O. : O
Espèce : mur démoniaque

Cette muraille infernale vous attaque avec le pompe énergie et la foudre. L'oeil du centre est son point faible.

NOSFERA

DEG : 2550 | Exp. : 5148
PM : 99 | P.O. : 696
Espèce : mort-vivant

Cette horrible créature attaque à l'aide du pompe énergie et du glaçon. Vous pouvez le vaincre avec la foudre.

DOUBLE SOUCI

DEG : 950 | Exp. : 800
PM : 90 | P.O. : 768
Espèce : reptile

La créature fabuleuse qu'est Double Souci attaque avec une pluie acide. Contre elle aussi, c'est la boue qui est efficace.

METAMANTIDES

DEG : 1220 | Exp. : 4749
PM : 40 | P.O. : 1464
Espèce : machine

Le colosse d'acier vous attaque avec une pluie de diamants, le lance attaque et l'effet magique du rapetissement. Contre lui aussi, vous devez utiliser la foudre.

MEGAGLACE

DEG : 1140 | Exp. : 3045
PM : 99 | P.O. : 1200
Espèce : esprit

L'épée et la pluie acide sont les armes du monstre de glace. Vous le vaincrez avec le feu.

MINOTOR

DEG : 1200 | Exp. : 3348
PM : 99 | P.O. : 1440
Espèce : animal

Il attaque avec la boue et se défend à l'aide d'effets magiques protecteurs. Ici aussi, utilisez la foudre.

SORTIS MUROS BIS

DEG : 920 | Exp. : 580
PM : 99 | P.O. : 720
Espèce : démon

Avec la boue, vous pourrez vaincre la muraille, qui attaque à l'aide du glaçon et du pompe énergie.

MEKANO 1

DEG : 980 | Exp. : 1595
PM : 18 | P.O. : 1055
Espèce : machine

Une machine démoniaque solide qui utilise la vitesse et les missiles pour vous attaquer.

IMMONDUS

DEG : 2888 | Exp. : 8000
PM : 99 | P.O. : 3000

Espèce : bave

Matière baveuse qui attaque ses ennemis à l'aide de la force sombre. Ripostez par le feu.

TIBLEU

DEG : 1980 | Exp. : 9150
PM : 99 | P.O. : 3840

Espèce : animal

Ce tigre câlin vous accueillera avec le lance-flammes et la boule de feu. Défendez-vous avec plusieurs bombes de boue.

CHASSEUR

DEG : 0 | Exp. : 0
PM : 0 | P.O. : 0

Espèce : ?

Ce sombre combattant vous attaquera avec la pluie acide, le sabre de glace et le stop magie. Ripostez avec le rayon pur.

THEIERA

DEG : 1230 | Exp. : 15555
PM : 33 | P.O. : 3360

Espèce : machine

Théiéra se sert du lance attaque et du mur clair. Protégez-vous avec le stop magie.

EGAGROPILE

DEG : 3016 | Exp. : 11050
PM : 99 | P.O. : 1800

Espèce : végétal

Il réalise ses attaques avec les effets magiques du dodo, du rayon U.V. et du mur. Ici aussi, la boue et la foudre sont efficaces.

MULTIBRAS

DEG : 3465 | Exp. : 20103
PM : 69 | P.O. : 14400

Espèce : démon

La lave, la boule de feu et les diamants ne sont que quelques exemples de ses pouvoirs magiques. Ripostez avec la boue.



MEKANO 2

DEG : 1258 | Exp. : 6013
PM : 30 | P.O. : 1500

Espèce : machine

Une autre machine infernale, équipée de la vitesse et des ultrasons. Attaquez à l'aide de la foudre.

GORTORO

DEG : 2470 | Exp. : 9755
PM : 99 | P.O. : 4800

Espèce : animal

Magie protectrice et boue sont les pouvoirs magiques du taureau agressif. Triomphez avec la foudre.

SOSIES

DEG : 0 | Exp. : 0
PM : 0 | P.O. : 0

Espèce : —

Ils se confondent avec vous et vous lancent pourtant des pluies acides. Ripostez avec vos propres armes.

HYDRA

DEG : 3382 | Exp. : 12439
PM : 99 | P.O. : 3600

Espèce : reptile

La pluie acide est son arme la plus puissante. Défendez-vous en lui envoyant une pluie de grenades.

MUFLIA

DEG : 1215 | Exp. : 19200
PM : 6 | P.O. : 12480

Espèce : dragon

Il paraît gentil mais ne l'est pas. Le saurien vous attaquera avec sa langue. Ripostez avec des explosions.

MEKANO 3

DEG : 4327 | Exp. : 21104
PM : 38 | P.O. : 16000

Espèce : machine

Le plus démoniaque des engins de Méka. Il est équipé des magies de la vitesse et du mur.



BOMBYXO

DEG : 3525 | Exp. : 24290
PM : 99 | P.O. : 17460
Espèce : dragon

Le ver-dragon dispose de quelques effets magiques démoniaques parmi lesquels l'explosion, le rayon U.V. et la foudre.

IMONDIS

DEG : 5000 | Exp. : 37000
PM : 99 | P.O. : 26400
Espèce : bave

Il vous attend avec le rayon pur, le glaçon et les diamants. Ripostez avec la force sombre.

STRYGEA

DEG : 4200 | Exp. : 35686
PM : 99 | P.O. : 22200
Espèce : mort-vivant

Un vampire qui dispose de la force sombre et de bien d'autres pouvoirs magiques. Défendez--vous avec le rayon pur.

DRACOROUX

DEG : 3000 | Exp. : 29000
PM : 99 | P.O. : 21800
Espèce : dragon

Le dragon adore lancer des explosions autour de lui. Accueillez-le avec des glaçons.

TENEBRO

DEG : ? | Exp. : ?
PM : ? | P.O. : ?
Espèce : ?

On sait peu de choses sur Ténébro. On dit qu'il sort tout droit de Géhenne...

DEMO MANA

DEG : ? | Exp. : ?
PM : ? | P.O. : ?
Espèce : ?

Une créature engendrée par la puissance de Mana. Une seule arme est à même de venir à bout de ce dragon : il s'agit de l'épée Mana.

MEGATONNERRE

DEG : 4462 | Exp. : 30277
PM : 99 | P.O. : 30600
Espèce : seigneur des esprits

Aéro Explo et silence sont les effets maléfiques qu'utilise ce mutant foudroyant pour vous saluer. La boue constitue une défense efficace.

BEKACHE

DEG : 2800 | Exp. : 27784
PM : 99 | P.O. : 20400
Espèce : oiseau

Ce pondeur rapide maîtrise la magie du feu. Envoyez-lui par conséquent quelques glaçons : il se refroidira un peu.

NEVEDRAGO

DEG : 2800 | Exp. : 26588
PM : 99 | P.O. : 18360
Espèce : dragon

Le dragon de neige maîtrise parfaitement la magie de la glace. Faites face en attaquant avec les pouvoirs magiques du feu qui feront tout fondre.

DRAGOBLEU

DEG : 3200 | Exp. : 31570
PM : 99 | P.O. : 28560
Espèce : dragon

L'immense et effrayant dragon se plaît à lancer la foudre. Mais il ne tient qu'à vous de riposter avec la boue !

SECRET of MANA

GARANTIE

FRANCE SEULEMENT : GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main-d'oeuvre ainsi que les frais de port retour. NINTENDO FRANCE réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux. Pour tout problème rencontré, appelez le SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55 et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :
NINTENDO S.A.V., BP 797, 95004 CERGY PONTOISE CEDEX
N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. NINTENDO FRANCE vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défecteuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de NINTENDO FRANCE, devra être joint à votre envoi. Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par NINTENDO FRANCE, ou si elle a été modifiée après son acquisition. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO en France au 16 (1) 34 64 77 55. Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7. Ou écrivez-nous au Club Nintendo, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT : GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défecteuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à : NINTENDO REPAIR SERVICE - Trade Mart, B.P. 271 - 1020 Bruxelles - BELGIQUE.
Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478 90 48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifée après acquisition.

Précautions à prendre avec vos cartouches de jeu – Conseils d'entretien

- Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.
- Les cartouches sont des jeux de haute précision. Ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de les cogner ou de les laisser tomber. Ne tentez jamais de les démonter.
- Evitez de poser vos doigts sur les connecteurs. Ne soufflez pas dessus, ne les exposez ni à la poussière ni à l'humidité. Cela pourrait endommager la cartouche et provoquer un mauvais fonctionnement.
- Ne nettoyez pas la cartouche avec des solvants tels que le benzène, de l'essence ou de l'alcool.
- Rangez toujours la cartouche dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.
- Avant de charger la cartouche, vérifiez toujours que les connecteurs sont propres.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

1. Lorsque vous utilisez votre NES ou Super NES, ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
2. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
3. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
4. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
5. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu Secret of Mana pour votre Super Nintendo Entertainment System™. Veuillez lire attentivement toutes les informations contenues dans ce guide avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Rangez précieusement ce guide pour référence ultérieure.

ATTENTION :
Veuillez lire attentivement les précautions d'emploi avant d'utiliser la console Nintendo ou les cartouches.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent medical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

De A à Z

